ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

13

MARZO
1984

L. 3.000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

GUS ALLEN

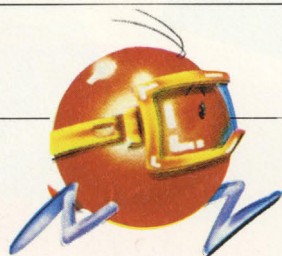
A.I.V.A.: SIETE UN VIDEOATLETA?

COMPUTER PLAY/ GAMES A GIUDIZIO?

IN PROVA 10 NOVITÀ 10

COME NASCE UN VIDEOGIOCO

SOMM

IN COPERTINA: DIG DUG ATARI, UN GIOCO SOTTERRANEO PROVATO E RECENSITO PER VOI SU VIDEOGIOCHI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

REDAZIONE USA
GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

HANNO COLLABORATO

Maurizio Cossù
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Vanessa Passoni
Rocco Rognoni
Marco Rosa
Alberto Rossetti
Giovanni Somazzi
Nicolò Torrani
Andrea Verona
Tito Zavanella

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
Internationl Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano
n. 455 del 27-11-1982'
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia
e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000
per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

il posto della posta

PERCHÈ UN COMPUTER? (TE LO DICE H.C.)

Cara Redazione,
sono un ragazzo di 15 anni e vorrei comperare un computer, però mia madre si oppone ad esso, e io non so più che cosa fare.

Per favore, vi supplico di darmi qualche consiglio per convincere mia madre.

Trovo la vostra rivista molto bella, ma perché non ampliate lo spazio per la spiegazione dei vari personal computer?

Sapreste inoltre dirmi come si fa a diventare programmatori di VIDEOGIOCHI?

Così scrive Marco, ma allo stesso modo Carlo, Francesco, Giovanni, Teodoro, Venceslao e Guidobaldo. Cioè tanti, tanti ragazzi.

E allora noi che cosa abbiamo fatto?

HOME COMPUTER

un'intera rivista, fatta apposta per convincere le mamme e i babbi, per insegnare a diventare programmatori di games, per sapere tutto dei computer in casa e a scuola, e anche nel lavoro.

Non la "solita" rivista di personal computer, ma una bella, allegra, chiara e simpatica rivista in cui finalmente si dica come si usa il computer, a che cosa serve davvero, come sono e come si usano i programmi, come si disegna, e anche come si impara a programmare.

Vedrete a quante mamme faremo cambiare idea, perché vedranno che cosa farà il computer in mano ai loro figli, e che cosa faranno i loro figli con in mano un computer, e — chissà chissà — che cosa potranno fare loro.

Appuntamento allora dal mese prossimo con

HOME COMPUTER.

H16L16F330Thank you!

Dear Video Giochi,

I have heard many interesting things about your magazine. Since I live in the United States, could you please send me information on how to subscribe, how much will it cost, etc. If you would I would really appreciate it.

Michael Juba
Antioch, Ca, U.S.A.

Beh, che fossimo famosi non lo dubitavamo (ci perdonate l'immodestia, vero?) ma non credevamo di esserlo anche oltre oceano. Abbiamo lasciato la lettera in inglese perché fa scena, ma ora la traduciamo per chi di voi non sa ancora l'inglese (e cosa aspettate ad impararlo?). Il testo dice: "Ho sentito molte cose interessanti sul vostro giornale. Vivo negli Stati Uniti: potreste, per favore, mandarmi delle informazioni su come abbonarmi, quanto costa, ecc. Se lo farete, lo apprezzerò infinitamente". Thank you, Michael.

VIDEO-AUTOSCUOLA

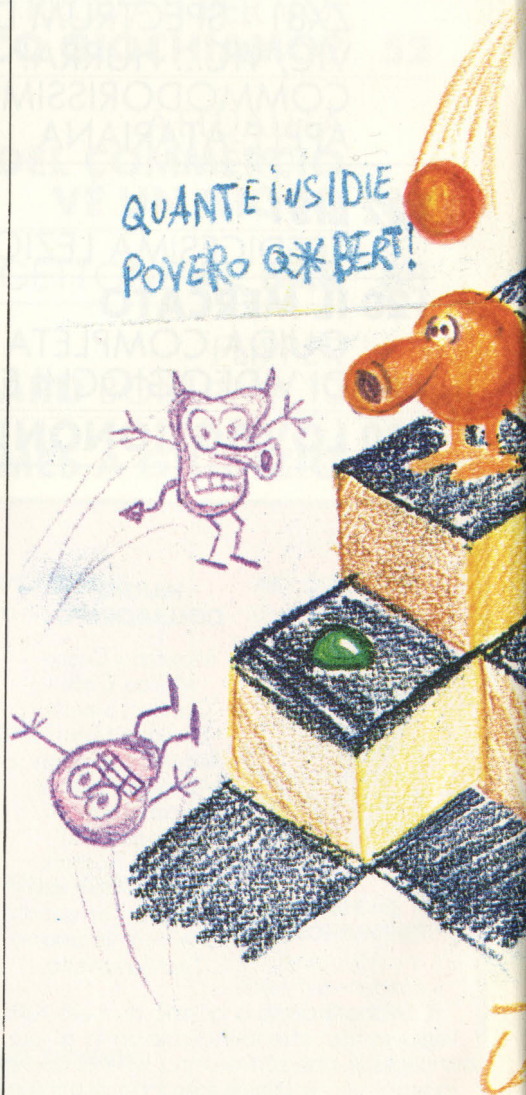
Vi scrivo per chiederVi se esiste o se è in progettazione una cassetta didattica di guida intesa come scuola, ossia insegnamento della guida automobilistica su strada cittadina con semafori, attraversamenti pedonali non custoditi dove ogni tanto passa un omino, segnaletica, precedenze, uso delle frecce per la svolta, del clacson (dove si può e dove no), ecc. insomma una vera e propria lezione pratica di GUIDA.

Questa cassetta penso possa essere molto apprezzata da chi ancora deve prendere la patente come pure da chi, come me, vuole cimentarsi e provare la propria efficienza in automobile.

La cassetta dovrà avere senz'altro: pericoli - obblighi incidenti se si osservano certe regole del comportamento stradale (per esempio sorpassare un'auto in curva etc.).

Lascio a Voi, se pensate che possa essere una cosa realizzabile, la progettazione del percorso con tutte le difficoltà che s'incontrano viaggiando in automobile nel caos cittadino.

Spero che questa mia sia presa in esame e che questo gioco possa essere in commercio, frattanto nell'attesa Vi invio un caloroso e sincero buon proseguimento per la rivista e... siete forti!!!

Megna Giuseppe, Genova

Dobbiamo dire che, tra le centinaia di proposte che sono arrivate in questi ultimi tempi sui tavoli della nostra redazione, questa è senz'altro una tra le più originali ed intelligenti.

Nessuno francamente aveva ancora pensato alla progettazione di un gioco di scuola guida, nonostante la realizzazione della tua idea abbia tutte le caratteristiche per potere diventare, oltreché un bel videogame, anche un importantissimo ausilio nell'apprendimento delle troppo dimenticate regole della circolazione stradale.

Pubblichiamo dunque volentieri il tuo progetto nella speranza che venga letto con interesse da qualche addetto ai lavori che ne studi la "messa in opera", che peraltro non si presenta affatto difficoltosa.

Complimenti dunque, e scrivici ancora!

QUELLE SIMPATICHE MUSICHETTE

Sono un ragazzo di 15 anni ed amo molto trascorrere un po' del mio tempo davanti ad un videogioco ed ho notato che da qualche tempo a questa parte si vedono in giro sempre più videogiochi che durante la partita ci bombardano con gradevoli "musichette".

Alcuni esempi di questo tipo di videogioco sono: Popeye, Ropeman, Pooyan, Kong Jr. e tanti altri.

Per questo vorrei consigliarvi di introdurre nelle pagine riservate a "Hit-Games" una classifica dei giochi per quanto riguarda le "musichette" e gli effetti sonori in genere, lasciando votare i lettori.

Che ne dite?

David Mignoni, Carrara

Che ne diciamo? Diciamo che la tua non è una cattiva idea, tutt'altro. Solo che se introduciamo una classifica per le "musichette" perché non farne una per la grafica, o magari una anche per i game designer?

Insomma, andrebbe a finire che la rivista sarebbe piena di classifiche di tutti i tipi, e tu la leggeresti una rivista del genere?

Ciò nonostante la tua 'osservazione sulle musichette gradevoli è piuttosto acuta (si capisce senza ombra di dubbio che i videogiochi li segui) e a questo proposito ti anticipiamo che avevamo in progetto di fare un articolo d'attualità sulle musiche dei videogiochi. A questo punto, vista anche la tua lettera, non abbiamo più dubbi: l'articolo si farà. Presto quindi, se non una classifica, potrai leggere tutto quello che vorresti sapere sulle musichette dei videogiochi.

UN JOYSTICK PER GUIDARE

Spettabile redazione di Videogiochi,

oltre a farvi i soliti complimenti, cui sarete abituati, Vi consiglio di dedicare più spazio alla descrizione dei videogiochi.

Vorrei riferirvi alcune domande:

1) Pole Position, che a quanto ho saputo si manovra con il joystick, è indubbiamente un buon gioco ma secondo alcuni difficile da manovrare, e questa sta diventando anche la mia idea. Ebbene la mia domanda è: anche secondo voi?

2) Dopo il giro di qualificazione, vi è la partenza insieme alle altre macchine?

Il mago del joystick. Napoli

Ti sarai forse già accorto che stiamo gradatamente aumentando lo spazio dedicato alle prove dei nostri giochi; per il futuro non è escluso che aumentiamo ulteriormente "A che gioco giochiamo", ma non oltre un certo punto: Videogiochi non è solo un giornale di prove!

Riguardo alle tue domande su Pole Position, ricordiamo innanzitutto che nella versione da bar il giro di qualificazione serve a conquistare un posto nella griglia di partenza, ma nel Pole Position casalingo il giro di prova serve soltanto a conquistare punti che torneranno utili a fine gara (una griglia di partenza vera e propria non esiste).

Resta inteso che se il tempo ottenuto nel giro di qualificazione non risulterà essere sufficientemente

valido, non riuscirete a qualificarvi per il Gran Premio!

Meglio il joystick od i paddles per questa gara di guida? Difficile rispondere: se da un lato un comando rotatorio sembra più indicato per impostare correttamente le curve del circuito, d'altra parte è innegabile che il joystick sia il comando più familiare per tutti gli ataristi; non crediamo che la scelta dell'Atari sia sbagliata: del resto pure l'Activision ha prescritto il joystick per tutti gli specialisti di Enduro.

IL VECTREX

Sono un bambino di dieci anni di nome Guido. Vi scrivo perché rispondiate alle mie domande.

Prima domanda: i videogiochi tipo Atari, Intellivision, Colecovision, Philips a lungo andare rovinano lo schermo del televisore?

La seconda: quale è il prezzo del videogioco Vectrex e quante cassette offre?

Vi ringrazio e porgo cordiali saluti.

Guido Poerio, Locri (R.C.)

Non si può non rispondere ad un lettore tanto giovane ed educato, anche se dai dubbi alquanto singolari.

Non è ancora nato il videogioco in grado di danneggiare un apparecchio televisivo: come più volte abbiamo ripetuto, non è consentito ai lettori di Videogiochi avere alcun dubbio a proposito!

Per quanto riguarda poi il caso Vectrex, il prezzo della base è di L. 499.000.

Al momento l'elenco dei giochi per questo sistema è composto da 18 unità: Scramble, Solar Quest, Clean Sweep, Berzerk, Armor Attack, Star Ship, Cosmic Chasm, Star Hawk, Hyperchase, Rip Off, Space Wars, Blitz, Fortress of Narzod, Flipper, Bedlam, Soccer, Web War e Spike. Il loro prezzo varia dalle 75.500 alle 85.000 lire.

Abbiamo intenzione di iniziare ad occuparci di questo sistema non appena alcune circostanze (nel caso specifico, la volontà del distributore italiano) ce lo consentiranno. In ogni caso, sull'annuario puoi trovare una breve descrizione del sistema e dei suoi giochi principali.

STRATEGIA PER SUPERMAN

Vorrei proporvi la mia tattica in alcuni giochi Atari, più precisamente in Superman. Appena trasformati dirigetevi alla prima metropolitana a destra dopo il ponte: entrateci e cominciate a salire; troverete le stanze piene di ladri. A sinistra della stanza rosa arriverete alla prigione. Nei quadranti adiacenti troverete altri ladri. Con questa tattica ho finito il gioco in 1'20".

Massimo Luchetti

È un peccato non menzionare in qualche modo Superman, un gioco Atari magari un pò datato ma divertente, vario ed a cui siamo un po' affezionati. Questa lettera ce ne offre l'occasione: abbiamo collaudato la tua strategia e la troviamo efficacissima: del resto il tuo tempo record di un minuto e venti secondi è di tutto rispetto (anche se qui in redazione vantiamo un primato ancora migliore). Superman è stato il primo gioco ispirato ad un film, precisamente al primissimo "Superman" con Marlon Brando. A chi non lo conosce ricordiamo che l'obiettivo di questo gioco multischermo è portare in prigione Lex Luthor e sei suoi complici, ricomporre il ponte di Metropolis distrutto da un'esplosione, ed evitare i raggi di Kryptonite che priverebbero Superman della capacità di volare e lo costringerebbero a ricercare per le vie della città la beneamata Lois Lane. Condisce il tutto la presenza di un elicottero, d'una cabina telefonica in cui Clark Kent si trasforma in Superman, di numerose scorciatoie costituite dalle stazioni della metropolitana e dell'ambitissimo traguardo finale, la redazione del Daily Planet.

LO VOGLIO MA...

Come dal tagliando qui allegato, cerco una base Atari e vorrei sapere se comprandola tramite questi annunci non rischi di trovare una fregatura, cioè non vorrei acquistare per sbaglio una base Atari magari rotta e rovinata anche se all'esterno non sembra male.

Voi cosa ne dite?

Paolo Manfredini, Bergamo

La rubrica degli scambi tra i lettori "Lovoglionon lovogliopiù" è uno spazio che mettiamo mensilmente a disposizione dei lettori per scambi, vendite o ricerca di occasioni sempre nell'ambito dei videogiochi. Non abbiamo però alcuna responsabilità a proposito: se la base Atari acquistata d'occasione si dimostrasse poi difettosa, non prendertela con noi ma con chi te l'ha offerta.

Meglio ancora, sincerati prima dell'acquisto del suo stato di salute (ad esempio, provando una tua cartuccia), per non avere brutte sorprese in un secondo tempo.

Se poi ci è permesso darti un consiglio, diffida delle offerte tipo "vendo base Coleco a 50.000 lire": chi ha del materiale valido sa farselo pagare adeguatamente!

API E TARTARUGHE

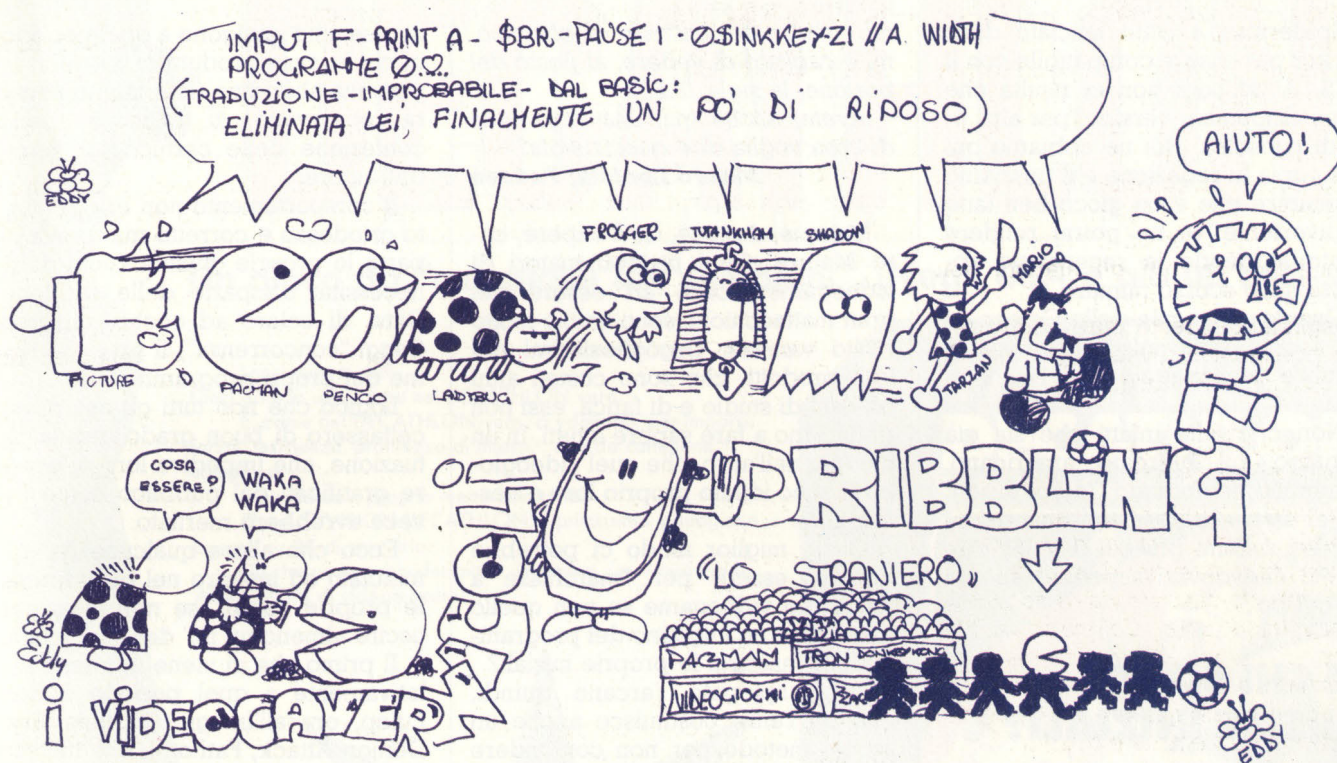
Sono un ragazzo di 15 anni che possiede un Compact G7400, ultimo gioiello di casa Philips. A cassette però la suddetta scarseggia alquanto, difatti le uniche vere cassette per il 7400 sono solo 7 di cui ne ho già due (senza contare quelle della Imagic).

Ultimamente però ho letto su Videogiochi n. 8 che la Philips disponeva di nuovi titoli: Adventure of Pink Panther, Power Lords, Turtles e Killer Bees.

Lo scopo di questa lettera è di chiedervi umilmente di pubblicare su "A che gioco giochiamo" il funzionamento di una di queste quattro.

F.M.

Attenzione: i giochi Philips rielaborati in una nuova versione per il nuovo Videopac G7400 sono 6: i numeri 1, (Corsa a cronometro), 11 (Battaglie spaziali), 20 (Tiro con la catapulta), 34 (Attacco Galattico), 39 (Allarme dallo Spazio) e 43 (Pete ed il piccone magico). A questi vanno aggiunti sette giochi ideati espressamente per la nuova consolle, che in ogni caso sono perfettamente utilizzabili anche sul primo modello; tra questi, anche Turtles e Killer Bees.

In Turtles l'obiettivo del gioco è quello di aiutare quattro tartarughe a

salvare una loro piccola compagna che rischia di cadere in mano ad un gruppo di scarabei. Questa vicenda ha luogo all'interno di un albergo; raggiungendo i piani superiori, le difficoltà per le tartarughe aumentano sensibilmente.

In Killer Bees protagonista è invece uno sciame di api veramente micidiale, che vi darà del filo da torcere.

Le altre novità Philips sono Mousing Cat, Terrahawks, Super Bee, Backgammon e Nightmare; alcuni di questi giochi sono già stati recensiti, altri sono attualmente in prova e ne parleremo presto.

UTOPIA

Voglio darvi un suggerimento: perché non mettete la scheda per votare i videogiochi in una pagina che si possa ritagliare senza rovinare gli articoli retrostanti?

È possibile che Utopia (Mattel) abbia solo istruzioni in tedesco? In italiano esistono? E se si, a chi potrei rivolgermi per ottenerle?

Frediano Frumento
Vado Ligure (Savona)

Cominciamo dal tuo suggerimento: non è necessario ritagliare le nostre schede per prendere parte alle gare o per dare il vostro contributo alle classifiche od alle richieste di scambio tra i lettori. Se volete conservare la vostra preziosa copia di Videogiochi integra in tutte le sue parti (e ne avete ragione!) basta che fotocopiate le schede, le compiliate e ce le facciate pervenire.

In ogni caso non mandateci foto, classifiche od annunci privi di tagliando o della sua fotocopia: non potreste partecipare alle nostre iniziative.

Passiamo ora alla tua domanda in verità un po' singolare: la confezione della cartuccia Mattel "Utopia" dovrebbe senz'altro contenere le istruzioni del gioco in italiano. Se il tuo caso fa eccezione, ti consigliamo di rivolgerti al negoziante presso cui hai acquistato la cartuccia (sempre che non si trovi a Stoccarda od Amburgo, però!) oppure di consultare la nostra rubrica "A che gioco giochiamo?", in cui ci siamo già occupati di Utopia.

TRA VAMPIRI E UOMINI-RAGNO

Le cartucce Spiderman (Parker) e Dracula (Coleco) di cui avete parlato in Hollywood Invaders su VG n. 5 sono compatibili con l'Atari VCS?
Hanno una buona grafica?
Sono in commercio in Italia?

Emiliano Graglia, Torino

Spiderman è stato lanciato dalla Parker per essere compatibile con il VCS. A tutt'oggi non ci risulta che siano disponibili versioni per altri tipi di consoles. Noi ne abbiamo qui una copia in redazione e ti possiamo assicurare che è un gioco ben fatto e divertente: te ne potrai rendere conto leggendo la recensione apparsa sullo scorso numero.

Quanto a Dracula della Coleco, si tratta di un titolo misterioso come il lugubre personaggio che l'ha ispirato.

Non ci risulta infatti che sia già apparso sul mercato americano, nemmeno nel formato ColecoVision.

Per avere le eventuali trascrizioni su altri sistemi (tra cui il VCS) riteniamo che dovrai aspettare ancora un bel po'.

DI CHI SONO QUELLE INIZIALI?

Nella cartuccia di Dracula, dopo alcuni minuti dall'inizio del gioco, al posto degli occhi delle vittime, alle finestre del 1° piano delle case, compare la sigla "A.S.".

Avete una vaga idea di cosa possa significare? Nella cartuccia "Ice Trek" poi mi è capitato ben due volte di superare i 30.000 punti (32.670 per la precisione) e nel terzo schermo, quello del castello di ghiaccio, mi è capitato di vedere, al posto del portone, la sigla "P.S.".

Avete, anche qui, una vaga idea di cosa voglia dire questa sigla?

Mauro Lentola, Padova

Dunque, dunque, devi sapere, caro Mauro, che i programmatori di videogames, oltre ad essere dei gran mattacchioni, sono anche molto molto vanitosi. Orgogliosissimi dei loro prodotti, che sono costati anni ed anni di studio e di fatica, essi non rinunciano a fare sapere a tutti, in un modo o nell'altro, che quel videogioco l'hanno ideato proprio loro e nessun altro.

Quale miglior modo ci potrebbe dunque essere per "marchiare a fuoco" un videogame se non quello di scovare un angolino del programma per inserirci le proprie iniziali?

Ecco spiegato l'arcano quindi, che tra l'altro costituisce anche un ottimo metodo per non confondere l'originale con le imitazioni.

Proprio così, quelle che hai visto non sono altro che le sigle del nome dei programmatori dei due giochi che hai citato nella tua acuta lettera: "P.S." sta per Patrick Schmitz, che ha ideato ICE TREK, mentre "A.S." per Alan Smith, autore di DRACULA.

Questa piccola moda ha origini assai remote nel mondo dei videogames, che risalgono a quel periodo in cui le case produttrici avevano la pessima abitudine (che talune ancora conservano) di tralasciare nella confezione delle cartucce il nome dell'autore.

Il comportamento non era del tutto ortodosso e corretto ma traeva in parte le proprie giustificazioni dalla necessità, da parte delle suddette Ditte, di celare ad occhi indiscreti (leggi "concorrenza") il prezioso nome dei propri programmatori.

Logico che non tutti gli autori accettassero di buon grado questa situazione, che impediva loro di essere gratificati dal pubblico come invece avrebbero meritato.

Ecco che allora qualcuno ha cominciato ad inserire nel programma le proprie iniziali, se non altro per uscire almeno un po' dall'anonimato.

Il primo che ci viene in mente relativamente a quel periodo è Rob Fulop, ora all'Imagic (Cosmic Ark, Demon Attack, Fathom), che nel suo Missile Command Atari ha scovato un piccolo anfratto per fare apparire le sue iniziali, in un determinato momento del gioco.

Qual è questo momento? Eh, no ragazzi, questo dovrete scoprirlo da soli!

P.S. Anche in "Sword & Serpents", ad un tratto, compare la sigla "B.P.D.". Chi è? Brian P. Dougherty che l'ha progettato, naturalmente!

LA BUSTA DEL MESE

UN BOMBARDIERE SENZA VOCE

Caro Videogiochi, ti ho scritto perché vorrei sapere se mettendo la cassetta B17 Bomber direttamente sull'Intellivision sarà possibile vedere l'immagine sul video.

Andrea Jacucci Ostini, Perugia

Tutte le cartucce Mattel previste per essere utilizzate con l'Intellivoice possono essere adoperate in tutta tranquillità anche senza l'ausilio del sintetizzatore vocale.

Le immagini e la dinamica della azione sul video restano infatti totalmente inalterate anche se, ovviamente, non potrai ascoltare le comunicazioni vocali che vengono modulate dall'Intellivoice.

Purtroppo, come puoi ben imma-

ginare, la voce nelle cassette parlate non è un orpello qualsiasi, né un abbellimento fine a se stesso, quanto piuttosto un veicolo importantissimo di informazioni vitali per la tua sopravvivenza nell'ambito del gioco.

In sostanza dunque potrai vedere ma non... giocare, perché qualsiasi tuo tentativo in merito verrà completamente frustrato dalla totale mancanza degli aiuti vocali indispensabili che ti dà l'Intellivoice per proseguire nell'azione.

Tanto per fare un esempio, mentre sei in missione con il tuo B17 e stai sorvolando la Manica, chi potrà mai avvisarti che il tuo mitragliere di coda sta subendo un attacco da una pattuglia di Messerschmit assatanati?

C'È UN "INSETTO" NEL PROGRAMMA!

Mentre giocavo con la cartuccia Lock'n Chase è successa una cosa incredibile.

Mentre sfuggivo dai poliziotti sono finito per sbaglio nel tunnel.

Ho premuto in alto e subito dopo in basso. Invece di uscire dall'altra parte dello schermo sono finito sul bordo destro blu che delimita il campo.

Il ladro continuava a muoversi in basso, per poi uscire dallo schermo e ricomparire nella parte alta.

A questo punto è accaduta la cosa più incredibile: il punteggio cominciava a salire vertiginosamente, in venti minuti avevo già superato il punteggio massimo (60.000.000).

Dopo un po' di prove ho trovato il modo di ripetere l'operazione quante volte volevo: bastava entrare nel tunnel da qualsiasi lato e premere in veloce successione la parte alta e bassa del disco.

Naturalmente è inutile dire che ogni volta non faticavo certo a raggiungere il top score del gioco.

Che cosa è successo?

Andrej Spacal, Trieste

In America si chiamano "bugs" (insetti), e sono i piccoli errori di programmazione che consentono di fare cose o di compiere azioni che normalmente la meccanica del gioco non permetterebbe.

Si tratta di piccole sviste, peccati veniali che, se scoperti, possono anche provocare risultati clamorosi come il tuo.

Il primo segno dell'esistenza di queste futili ma assai determinanti manchevolezze nei programmi è arrivato proprio dal capostipite della generazione dei giochi di invasione extraterrestre: Space Invaders.

Chi avrebbe mai detto infatti che bastava aspettare che la fila di alieni arrivasse nelle immediate vicinanze dell'astronave per essere sicuri di poterli abbattere con facilità e precisione senza che loro potessero sparare un solo colpo?

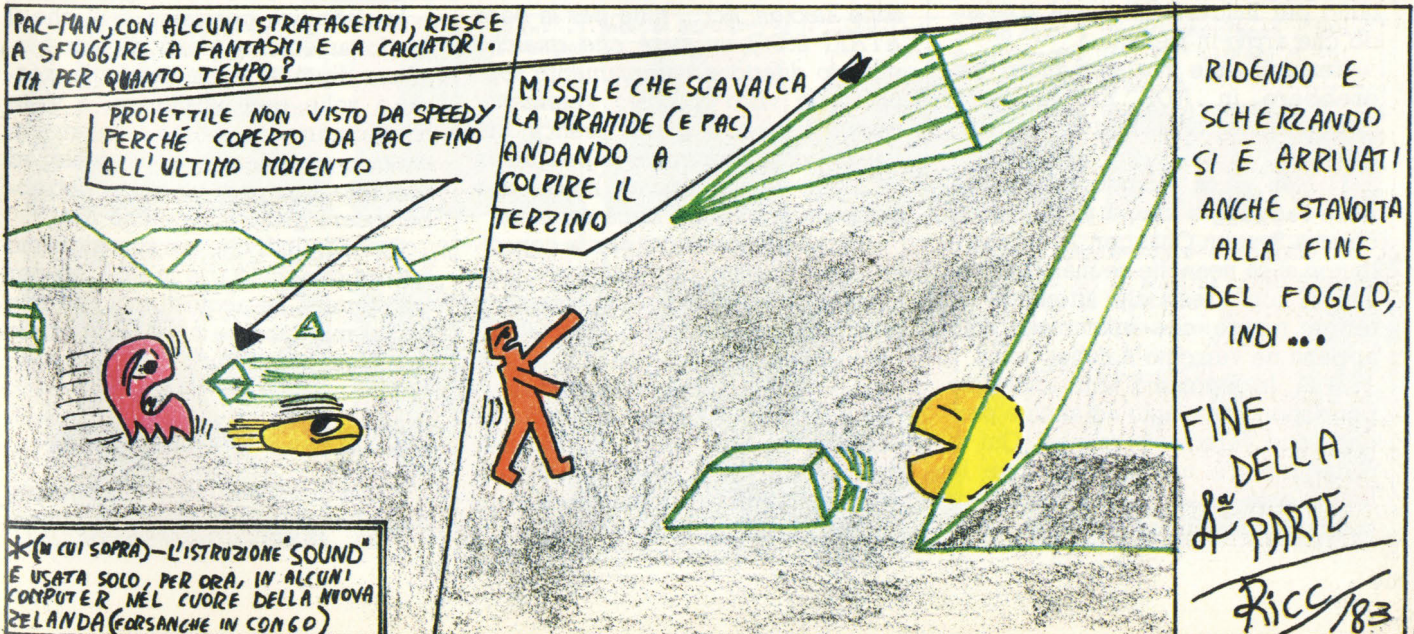
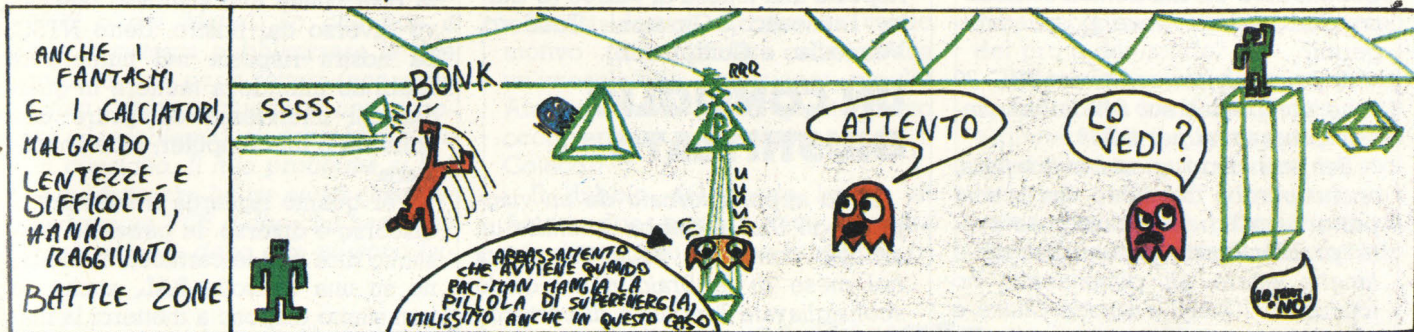
Bene, caro Andrej, anche tu hai scoperto il tuo "bug", ed ora puoi "fregare" il gioco come e quando vuoi, anche se forse c'è molta più soddisfazione nel lottare per ore ed ore contro le guardie che non aspettando pedissequamente che il punteggio vada "su di giri" da solo.

Ciononostante sei stato comunque bravo e meriti che la lettera venga pubblicata, anche perché noi vorremmo sapere se in tutte le cartucce di Lock'n Chase avviene la stessa cosa oppure il tuo è stato solo un caso fortuito.

Forza ragazzi allora, ci sono altri insetti che aspettano di essere scovati nella minestra... pardon, nel videogames.

Un ciao a tutta la redazione del favoloso Videogiochi!!!

Chi vi scrive è un vostro fedelissimo sempre puntuale all'acquisto in edicola della vostra rivista, e ogni mese trovo sempre novità su novità, ma una volta tanto voglio essere io ad informarvi sull'arrivo, almeno nella mia città, di un favolodo Arcade: Star Wars dell'Atari. Voi direte: "Oh, guarda questo ha scoperto un giochino spaziale che è un'eternità che gira nelle sale giochi" e invece, come qualcuno direbbe, colpo di scena. "Star Wars" è un videogioco distribuito dall'Atari nel, pensate, 1983, se avete letto l'Electronic Games edizione americana di agosto troverete a caratteri cubitali la sua presentazione. Siete curiosi di sapere com'è?... Si?... Bene allora inizio col dirvi che il gioco utilizza una grafica a vettori, come Battlezone, però attenzione, è a colori! Dunque il gioco rappresenta l'attacco alla stella della morte (avvenuto nel 1° Star Wars) e si divise in 3 fasi: nella prima dovete raggiungere la morte nera distruggendo i caccia dell'impero, passata questa fase si plana sulla morte nera e qui bisogna fare sfacelo di torri e torrette che, come i caccia, vi sparano globi di energia distruttiva, infine dovete introdurvi in uno stretto canale e giungere al portello in cui lanciare le bombe per distruggere la morte nera. Dimenticavo che si hanno a disposizione 6 scudi deflettori, ogni volta che si viene colpiti si perde uno scudo, persi tutti finisce la partita. Ma ciò che rende spettacolare il gioco non è il tema ma: la grafica, essenziale ma dettagliata; i suoni, durante la partita si è accompagnati dalla musica del film; le voci, sì le voci perché in Star Wars si è aiutati dai preziosi consigli di Obiwan Kenobi, Luke Skywalker e per chi capisce i robot: C1 P8, inoltre le voci non sono fredde e impersonali ma, ad esempio Obiwan parla con un tono di un baritono, Luke ha la tipica voce del giovincello e C1 P8 una serie di incomprensibili fischi; dulcis in fundo i comandi; sono semplicemente i migliori, non c'è nulla che li possa eguagliare, in confronto la Track Ball è peggio di un joystick smollato. Comunque per capire la bellezza di questo gioco dovete provarlo, e se vi capita di essere a Torino in C.so Siracusa angolo C.so Sebastopoli davanti alla sala giochi Play Five, allora munitevi di sonante moneta, mettetevi in coda e giocate e giocate e rigiocate, quando finirete sarete tentati di togliervi il casco, posare la tuta ignifuga e riposarvi nell'anti gravità.

Ma la mia lettera non finisce qui. Non vi ho solo scritto per comunicarvi la presenza di Star Wars, ma anche perché volevo parlarvi di alcune cosette. Per prima cosa sono un "Intellivisionario" e ne sono orgoglioso, ma non starò a dire "È meglio qui e meglio là" perché sia Atari che Intellivision hanno i pro e i

VIDEO GAMES COMICS

By Ricc

ANNO I N.4

RIDENDO E SCHERZANDO SI È ARRIVATI ANCHE STAVOLTA ALLA FINE DEL FOGLIO, INDI...

FINE DELLA 4ª PARTE

Ricc /83

contro, quindi preferisco che mi rispondiate ad alcune domandine:

1) Sempre su Electronic Games è stato presentato un aggeggio che permette di giocare le cassette Atari sull'Intellivision, a quando in Italia?

2) Quando arriva il 5200 in Italia? Non bruciate la lettera, è una domanda scherzo!

3) Leggete tutte le lettere che arrivano?

4) Aiutatemi, ho comprato un Commodore 64, ma non so se ci sono Club, sapete dove posso rivolgermi?

5) I programmi scritti del VIC 20 sono compatibili sul 64? Pubblicherete programmi per il 64?

Beh, concludo questa mia lettera, anche perché frequento una scuola per arti grafiche e capisco che avete problemi per impaginare delle lunghe lettere, ah, dimenticavo, ho totalizzato 106.660 a Lock'n Chase e allego la foto, sono entrato nella Videogara? Bene a questo punto ho finito, scusate se sono stato troppo lungo, ma son certo che mi perdonerete (dopotutto vi ho spiegato come si gioca a Star Wars). Basta! Vi saluto e vi faccio i complimenti per questa favolosa rivista, Ciao! Ciao! e Ciao!

Minucci Alberico, Torino

Grazie per la segnalazione di Star Wars. Purtroppo, a quanto ci risulta, qui a Milano non è ancora arrivato (ma che siamo noi l'ultima provincia dell'impero?) quindi per ora ci guardiamo le foto del depliant dell'Atari tanto per lustrarci gli occhi sperando che arrivi in fretta.

Veniamo alle tue domande (andrebbero in ADR ma facciamo un'eccezione vista la tua segnalazione).

1) Non si sa quando arriverà in Italia l'aggeggio che, a proposito, si chiama System Changer. Al momento non si sa neanche se mai arriverà. Quindi non ti resta che attendere ulteriori notizie che comunicheremo appena ne verremo a conoscenza.

2) Si, le leggiamo tutte anche se poi rispondiamo solo ad alcune perché sono veramente troppe. Qui in redazione c'è una persona che le legge e le smista a chi di dovere cosicché questi scelga e risponda alle lettere che reputa più interessanti, originali, curiose e divertenti.

3) A quanto ci risulta non esiste ancora un Commodore 64 Club. Ci sembra una buona ragione perché sia tu il primo a fondarne uno. Non credi?

4) No, purtroppo, non sono compatibili. Per quanto riguarda i programmi stiamo preparando una sorpresa per tutti voi computeristi sfegatati (per saperne di più leggi la risposta alla lettera di Marco (e Carlo, Francesco, Giovanni, Teodoro, Venceslao e Guidobaldo).

UN CONSIGLIO GIUSTIFICATO

Sono appena tornato da un viaggio negli USA e debbo smentire un articolo comparso nella Vs. rivista nel mese di febbraio e nel quale sconsigliavate l'acquisto di cartucce per video-giochi all'estero ed in particolare in America.

Ammesso che sia vero che le basi dei giochi o i computer siano interfacciati in maniera differente dal nostro sistema, debbo riferire che le cartucce da me acquistate a New York risultano funzionanti e visibili a colori ed in maniera perfetta (ad eccezione di una che, raramente, perde e riacquista i colori).

Poiché ho pagato le cartucce da un minimo di sette dollari (circa L. 11.000 per Football, Canyon Bomber, Carnival Coleco, X-Man) ad un massimo di ventiquattro dollari (circa L. 38.000 per Pole Position, Battlezone Zaxxon, ecc... tutte per la base ATARI 2600) mi pare che qualche piccolo difetto sia ampiamente sopportabile visto il costo veramente esiguo rispetto a quello praticato in Italia e vista soprattutto la possibilità di avere le ultimissime novità che qui perverranno fra circa sei mesi.

Anche gli accessori per la consolle sono risultati perfettamente funzionanti: ho infatti acquistato joystick telecomandati a circa L. 140.000: dimenticavo di riferire che in tutti i negozi è necessario contrattare e mercanteggiare sul prezzo in modo da ottenere anche sensibili riduzioni (nel caso dei predetti joystick il prezzo stampigliato sulla scatola era di oltre L. 200.000).

A questo punto una domanda: come giustificaTe il Vs. consiglio contenuto appunto nel predetto articolo?

Firma illeggibile

Presto detto. Il consiglio è giustificato dal fatto che se acquisti una consolle per videogiochi o un computer in USA non riuscirai a farlo funzionare con un televisore italiano, cioè con un televisore PAL, perché in USA usano uno standard televisivo diverso dal nostro, detto NTSC. La nostra risposta nel numero di febbraio intendeva mettere in guardia chi intendesse comprare una consolle o un computer, cioè l'hardware.

Per quanto riguarda il software il discorso è diverso. In generale possiamo dire che le cartucce funzionano su una consolle PAL, anche se non siamo disposti a metterci la mano sul fuoco. Infatti, The Dreadnought Factor, una delle più recenti cartucce Activision per l'Intellivision, non verrà importata in Italia perché non è stato possibile fare il trasferimento per il sistema PAL. Quindi acquistandola in USA risulterebbe inutilizzabile. Altro esempio, relativo ad una cartuccia per il 2600, riguarda Pitfall (avrai capito che abbiamo chiesto delucidazioni tecniche alla Miwa): utilizzando la cartuccia americana su una consolle italiana non si riuscirà a far saltare Harry (non recepisce il comando di salto), come dire che anch'essa è inutilizzabile.

In definitiva possiamo dirti che il funzionamento o meno di una cartuccia dipende dalla cartuccia stessa: a volte può funzionare, a volte no. Sicuramente invece i colori non saranno mai identici all'originale: ad esempio il mare in un gioco potrebbe essere giallo invece che blu.

Ovvio quindi che noi sconsigliamo tutt'ora di acquistarle in USA: se per tua sfortuna ne acquisti una che non potrai mai giocare tutto il risparmio va a farsi benedire.

ETERNO DILEMMA

Salve creatori di Videogiochi, complimenti per la rivista, veramen-

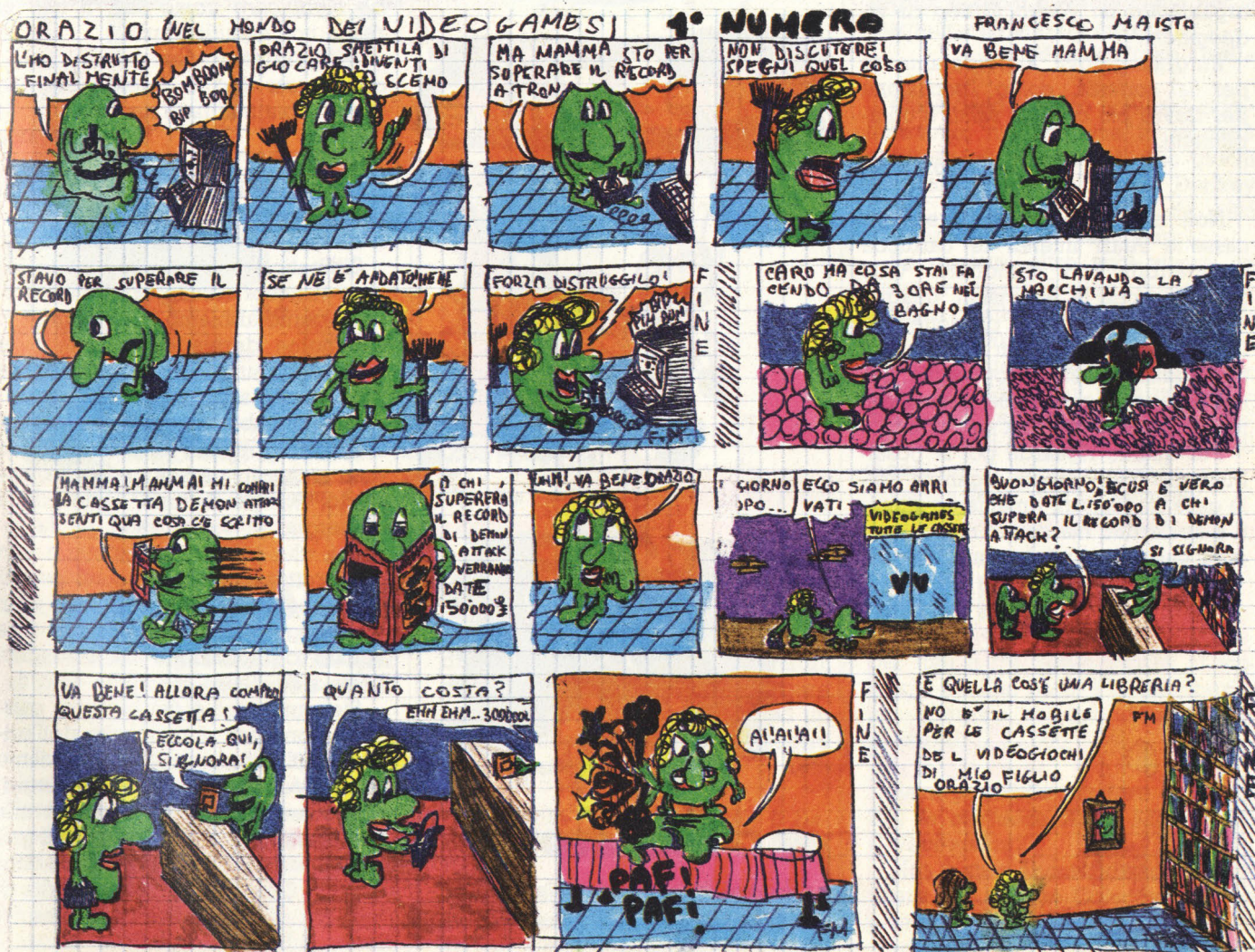
te unica (e non perché è l'unica in Italia). Vorrei chiedervi un consiglio circa l'acquisto di un videogioco; Atari o Intellivision? Questo è il dilemma. Vorrei chiedervi pure due favori: potreste pubblicare la mia lettera, così dareste una volta per tutti una risposta ai lettori che vi pongono il mio stesso quesito? Il secondo favore che vi chiedo è questo: vorrei una risposta vera e propria e non, come siete soliti fare, un elenco dei pregi e dei difetti del VCS o dei Mattel. So che non è vostro sistema pubblicizzare le due marche, ma per i lettori (non sono infatti l'unico a chiedervi una risposta al problema) si dovrebbe dare un consiglio. Il mio problema si basa sul fatto che ho tre amici che possiedono un VCS e due che hanno un Intellivision e dopo che mi sono fatto consigliare ne ho saputo tanto come prima: infatti hanno tutti detto che quelli che hanno sono i migliori sulla piazza; dopo aver provato entrambi i sistemi sono caduto nella più grande indecisione: da una parte preferisco il VCS per la semplicità dei comandi e dall'altra preferisco i Mattel per i tipi di comandi. Vi ringrazio sperando che mi rispondiate.

Alberto Cappellato, Alessandria

Questa lettera ci offre un valido motivo per riportare alla ribalta un'irresolvibile questione: meglio Atari o Mattel (ed a questo punto occorrerebbe aggiungere pure il Coleco)?

Il dubbio del nostro lettore di Alessandria sembra fatto apposta per dimostrare che, se esiste una risposta, questa non potrà certo venire da noi. Lo stesso lettore, interessantissimo alla questione in quanto parte in causa, non riesce a decidersi: da un lato considera la vastità del catalogo Atari e compatibili e la sua giocabilità, dall'altro non può dimenticare la maggiore accuratezza grafica e la complessità dei giochi per Intellivision.

Sarebbe corretto dare un giudizio assoluto da queste pagine, considerando che entrambe le scelte per l'una o l'altra consolle presentano dei pro e dei contro?

Pensiamo proprio di no, soprattutto nei vostri confronti. Continuiamo a ritenere che il miglior servizio che questa rivista può rendere ai suoi lettori è quello di fornir loro una vasta quantità di informazioni sia riguardo ai vari sistemi, sia riguardo

ai giochi.

Non vogliamo avere sulla coscienza i pentimenti di lettori malamente indirizzati dai nostri consigli; ognuno decida secondo i propri gusti, e valuti se non può fare a meno di Pacman o se non può più vivere senza giocare con Dracula: non c'è nulla di più opinabile che un giudizio su un videogame!

PREZZI E GARE

Vi sarei grato se poteste rispondere a due domande nella vostra rubrica della posta:

1) Perché le cassette Atari sono più care delle altre marche in commercio?

2) Essendo la rivista "VIDEOGIOCHI", ormai entrata a far parte del materiale necessario per chi si occupa di videogiochi, perché non organizzate un vostro torneo di videogiochi?

Ringraziandovi anticipatamente per la cortesia, colgo l'occasione per farvi i più cordiali saluti e complimenti.

Fabio Felici

Non riusciamo a capire se per cassette Atari intendi le cartucce compatibili con l'omonimo VCS (quindi anche le Activision, Imagic, ecc.), o soltanto quelle prodotte dalla casa di Sunnyvale. In ogni caso il tuo giudizio ci sembra opinabile: basta dare un'occhiata alla pagina del mercato per avere una smentita.

Per quanto riguarda poi la possibilità che Videogiochi organizzi delle gare tra i lettori, rimaniamo attoniti e sbalorditi: ma come, non sai ancora che organizziamo una fantastica videogara, aperta a tutti, ed una ricchissima supervideogara, riservata agli abbonati? Corri subito alla nostra pagina dei concorsi "Bonus" e controlla se sei in grado di superare qualcuno dei record.

ATTENZIONE!! ATTENZIONE!!

Chi ha indirizzato a Videogiochi quesiti riguardanti i computer, potrà trovare le risposte sulla nuova rivista HC in edicola dal prossimo mese.

PAC-MAN STORY

Vorrei spiegarvi la mia teoria riguardo a Pac-Man. Non sono d'accordo con voi quando sostenete (vedi VG n. 8) che Pac-man non rappresenta nulla ma solo un personaggio simpatico, semplice da disegnare e da ideare per il game designer Iwatami.

Secondo me Pac-man rappresenta un uovo di pulcino: infatti è giallo come un uovo, e poi i fantasmini o mostri come voi li chiamate sono anch'essi uova, o uova cattive, o uova di un'altra specie di animale (non saprei dirvi quale); infatti i fantasmini hanno il lenzuolo zigzagato come un uovo rotto a metà.

Un uovo rotto a metà ed a cui vengono disegnati occhi e bocca prende la forma dei fantasmini di Pacman e della sua consorte.

Infine vorrei dirvi che queste cose le ho dedotte guardando il disegno sul gioco Puck Man, che dovrebbe appunto significare uomo pulcino, mentre Pac-Man in italiano dovrebbe significare uomo-pac, il che in realtà non significa nulla.

Rispondetemi per favore; credo che questo tipo di osservazioni non ve le abbia mai fatte nessuno.

Lorena Carlo

Ed hai ragione, caro Carlo: simili osservazioni sono veramente inusuali anche per la nostra redazione!

Simpaticissima ma poco attendibile la tua teoria sulle origini di Pacman; come abbiamo già spiegato, il suo nome deriva dall'inglese man (uomo, appunto) e dal giapponese paku (mangiare).

Dal connubio tra questi due termini anglo-nipponici è nato il nome dato a questo personaggio che, appunto, mangia di tutto, dalle pillole d'energia, ai video vafer, ai fantasmini, che restano fantasmini e non uova rotte a metà. Restiamo perciò della nostra opinione: Pac-man è un personaggio originale, che non trae spunto o ispirazione da alcunché: basta a sé stesso, insomma.

Siccome però è già nata una questione omerica a proposito dell'origine dell'Iliade e dell'Odissea, siamo sicuri, conoscendo i nostri lettori, che stiamo per dare il via ad una pac-questione sulle origini del più celebre personaggio sferico del mondo. Qualcuno di voi ha voglia di inviarci qualche altra gustosissima teoria sulle pac-origini?

IL VIDEOGIOCO DEL MESE

Spero che questo Videogioco vi piaccia. Il suo titolo è Mr. and Mrs. Pac-man (with the collaboration of Donkey Kong Jr. & Sr.). Ecco alcuni chiarimenti:

– Le scalette su cui salgono o scendono le botti e le scariche elettriche non sono letali per Pac-man.

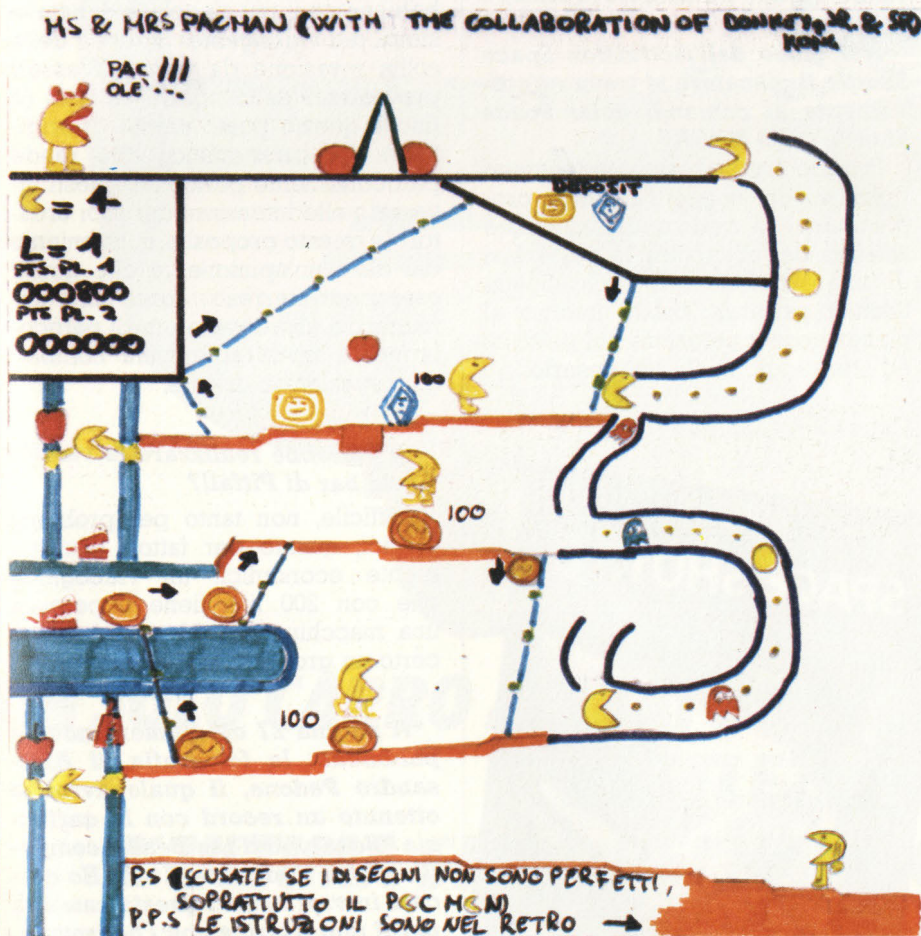
– Il frutto nel piano della Mrs. Pac-man varia da schermo a schermo:
le ciliege: 1000 pts. per tre schermi
le fragole: 2300 pts. per due schermi
i pomidoro: 3000 pts. per tre schermi
le mele: 4000 pts. per quattro schermi

Si vince un Pac a 35.000 pts.

– C'è un solo schermo (quello qui illustrato), ma con parecchie varianti: ad esempio, il pezzo di labirinto dove si trovano i puntini si sposta; può andare a finire all'inizio, prima della camminata con le botti. Ai livelli superiori le botti, le forbici ed i fantasmi si muovono più velocemente.

Nel titolo Jr. vuol dire Junior e Sr. Senior.

Spero che non farete una smorfia di disgusto dopo aver guardato il disegno; salutoni e complimenti per la magnifica rivista. Un ciao da

Massimiliano Foglia

Questo videogioco non sarà originalissimo, ma combina in maniera spiritosa gli elementi di due giochi popolarissimi: Pac-man e Donkey Kong, qui accompagnati da altri membri del nucleo famigliare.

Se qualcun altro vuol vivere un breve momento di gloria come designer di giochi immaginari, ci spedisca il suo fantastico videogame con tanto di punteggi, spiegazioni e strategia, corredando il tutto con l'elemento più importante: un bel disegno a colori dell'ipotetico campo di gioco.

Dateci sotto, mi raccomando!

A DOMANDA RISPONDE

Il monitor del Philips Videopac G 7200 è uno schermo che sostituisce il televisore?

Proprio così: la caratteristica principale che differenzia il Videopac Computer G 7200 dal precedente modello, il G 7000, assieme alla ridotta dimensione della tastiera, è proprio la presenza di un monitor di 9", in bianco e nero, che permette di giocare anche quando il televisore di casa è occupato dai genitori; comunque, nulla vieta di collegare anche questo modello Philips ad un normale televisore a colori, proprio come ogni altro videogioco.

Esistono Venture, Zaxxon e Lady Bug compatibili con il VCS Atari?

Il catalogo ufficiale della CBS Electronics annuncia la disponibilità di una versione compatibile Atari per tutti e tre questi giochi; al momento attuale, però, è in distribuzione effettiva soltanto Venture, al prezzo di L. 77.000.

Sarà possibile rendere compatibili le cartucce Atari 5200 con il Colecovision?

Non è stato ancora ideato un adattatore per la base Colecovision che permetta di utilizzare le cartucce compatibili con l'Atari 5200.

Un simile apparecchio, anche se fosse realizzato, rimarrebbe confinato in America, dove le cartucce per il 5200 sono effettivamente disponibili; al contrario la CBS non avrebbe alcun interesse a commercializzarlo anche nel nostro paese, dove l'Atari 5200 non arriverà mai.

Quando uscirà in Italia l'adattatore della Coleco per le cassette Atari?

Il convertitore Atari/Coleco, che permette a tutti i possessori della base Colecovision di giocare con tutti i titoli compatibili con l'Atari VCS 2600 (Atari, Imagic, Activision e compagnia bella) è già disponibile al prezzo di L. 169.000.

Sono già disponibili la cartuccia Turbo, il suo volante e l'acceleratore?

Si: l'intero modulo di guida Turbo comprende volante ed acceleratore, nonché, naturalmente, l'omonima cartuccia-gioco compatibile con il sistema Colecovision. Applicando questo complesso modulo di espansione alla base Colecovision si otterrà un vero e proprio cruscotto con cui rendere più realistico questo gioco di guida veramente entusiasmante.

Perché l'Activision non ha ancora pensato a produrre software per il Colecovision?

Perché, con ogni probabilità, per il momento non lo reputa conveniente.

La decisione di dedicarsi al sistema Colecovision costerebbe molto in termini di investimento, soprattutto considerando che si tratta di un sistema molto complesso e potente.

Dall'altra parte, le vendite delle cartucce compatibili Coleco dipendono strettamente dalla diffusione di questo sistema; evidentemente l'Activision non giudica questa operazione conveniente, almeno per il momento. L'Imagic, invece, con ogni probabilità ritiene che il sistema Colecovision abbia già raggiunto una diffusione sufficiente, e ha già iniziato la produzione di titoli compatibili (primo fra tutti, Nova Blast).

Nel gioco dell'Activision Space Shuttle il giocatore si trova effettivamente ai comandi dello Space Shuttle della NASA?

Proprio così: questo videogioco riproduce in "soggettiva" (cioè proponendovi la veduta dell'ambiente esterno dall'abitacolo) le varie fasi di una missione-tipo dello Space Shuttle: partenza, orbita intorno al pianeta con operazioni sui satelliti, ed atterraggio finale nel deserto.

Come mai la Coleco non produce giochi sportivi come Tennis, Hockey, Calcio e Basket?

Effettivamente il catalogo Coleco è per il momento specializzato esclusivamente in "remake" di noti giochi a gettone. Presto usciranno comunque due fantastici giochi dedicati al Baseball ed al Football americano; non si hanno però notizie dei tuoi sport favoriti.

Di che parla il gioco "Communist Mutants from Space?"

Il tema ispiratore di questo gioco Starpath per il Supercharger è probabilmente il più singolare di tutta la storia dei videogames: si tratta della solita invasione da parte di esseri provenienti dallo spazio esterno (e fino a questo punto niente di originale). La caratteristica che rende particolarmente pericolosi questi invasori nelle intenzioni dei suoi creatori (a questo proposito ci asteniamo dal dare un'opinione) è che questi esseri extraterrestri sono pure comunisti, il che deve renderli particolarmente invisi ai giovani combattenti spaziali americani.

Si potrebbe realizzare la versione da bar di Pitfall?

Difficile, non tanto per problemi tecnici, quanto per fattori squisitamente economici: un videogioco che con 200 lire tiene impegnata una macchina per 20 minuti non è certo un grosso affare economico!

A pagina 27 del numero nove è pubblicata la fotografia di Alessandro Pedone, il quale avrebbe ottenuto un record con la cartuccia "Beauty and the Beast" compatibile con il sistema Atari. Ho cercato in vari negozi questa cassetta per il mio Atari, e non l'ho trovata. Siete proprio sicuri che esiste una versione compatibile Atari del gioco "Beauty and the Beast"?

Approfittiamo di questa occasione per sottolineare che il divertentissimo gioco Imagic della bella e della bestia è compatibile con il solo sistema Intellivision.

La dicitura pubblicata sul numero 9 a pagina 27 è errata.

NUOVO HIT DAGLI U.S.A.

Young & Rubicam

UN SOLO CARRO ARMATO A DIFESA DELLA TERRA. E' BATTLEZONE. L' ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

Ok. Sei rimasto solo a combattere. Tu e il tuo carro armato. E ogni attacco degli alieni è sempre più deciso. Localizzali sul radar e spara. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Jungle Hunt, Dig Dug, Asterix.

ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Mar.		Feb.	Titolo del gioco
1	=	1	**POLE POSITION**
2	=	2	POPEYE
3	↑	8	Q+BERT
4	=	4	BURGERTIME
5	↑	7	ZAXXON
6	↓	5	TURBO
7	↓	6	DONKEY KONG
8	↓	3	PAC-MAN
9	=	9	PENGO
10	↑	12	TRON
11	↑	—	MS. PAC-MAN
12	↑	—	XEVIOUS
13	↓	11	TARZAN
14	=	14	TIME PILOT
15	↑	—	GALAGA

Mantengono saldamente le loro posizioni Pole Position (primo), Popeye (secondo) e Burgertime (quarto); tra loro si inserisce un sempre brillante Q+bert, mentre fanno il loro esordio in classifica soltanto tre titoli: Xevious, Ms. pac-man e Galaga. Crolla il gloriosissimo Pac-man, perdono terreno anche Turbo, Donkey Kong e Tarzan.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Mar.		Feb.	Titolo del gioco
1	↑	2	**POLE POSITION**
2	↑	—	BURGERTIME
3	↓	1	PORTRAITS
4	↓	3	ZIPPY RACE
5	↑	—	LADY BUG
6	↓	5	NIBBLER
7	↑	—	DRIBBLING
8	↑	—	Q+BERT
9	↑	—	DRACULA
10	=	10	PENGO
11	↓	4	ROLLER ACES
12	↓	6	TUTANKHAM
13	↑	7	JUNO FIRST
14	↓	8	GYRUSS
15	↓	9	KRULL

Sempre effervescente la nostra classifica dedicata agli incassi in sala-giochi: Pole Position riconquista la prima posizione di sua competenza esclusiva, mentre ritorna clamorosamente in classifica l'alimentare Burgertime, conquistando un sorprendente secondo posto. Portraits e Zippy race si mantengono alle spalle di questi due hit, mentre fa piacere vedere i rientri di Lady bug, Dribbling e Q+bert. In discesa Juno first e Gyruss.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE

VOTALO

VIDEOGIOCHI HIT *SECONDO I NOSTRI LETTORI*

Mar.	Feb.	Titolo del gioco	Marca
1	= 1	**DONKEY KONG**	CBS
2	↑ —	ZAXXON	CBS
3	↑ —	BURGERTIME	Intellivision
4	↓ 2	DRACULA	Imagic
5	↓ 4	PITFALL	Activision
6	↑ —	POPEYE	Parker
7	↓ 3	LOCK'N'CHASE	Intellivision
8	↑ —	MS. PAC-MAN	Atari
9	↑ —	Q+BERT	Parker
10	↓ 9	POLE POSITION	Atari
11	↑ —	RIVER RAID	Activision
12	↑ —	ENDURO	Activision
13	↑ —	TURBO	CBS
14	↑ —	JUNGLE HUNT	Atari
15	↓ 5	ADVANCED D. & D.	Intellivision

Tutti i giochi presenti nella classifica precedente perdono posizioni con la sola eccezione di Donkey Kong, che infatti mantiene il primato.
Doppietta dei titoli CBS: alle spalle del celeberrimo scimmione si piazza tutto d'un colpo Zaxxon, mentre anche Turbo fa una timida comparsa tra le posizioni di rincalzo; indiscutibilmente il sistema Colecovision ha incontrato il favore degli esperti del nostro paese!

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I 15 PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Mar.	Feb.	Titolo del gioco	Marca
1	↑ 2	**BURGERTIME**	Intellivision
2	↓ 1	ENDURO	Activision
3	= 3	POLE POSITION	Atari
4	↑ 9	Q+BERT	Parker
5	↑ —	SPACE SHUTTLE	Activision
6	↑ —	POPEYE	Parker
7	↓ 6	DRACULA	Imagic
8	↑ —	PITFALL	Activision
9	↑ —	DECATHLON	Activision
10	↑ —	BEAMRIDER	Activision
11	↑ —	TRUCKIN'	Imagic
12	↑ —	JUNGLE HUNT	Atari
13	↓ 7	ZAXXON	CBS
14	↑ —	SHARK SHARK	Intellivision
15	↓ 14	DONKEY KONG JR.	CBS

Cambio della guardia in testa alla classifica: Burgertime subentra ad Enduro, mentre Pole Position incalza mantenendo la terza posizione.
Trionfo dei titoli Activision: ben 5 presenze nelle prime 10 posizioni. Da segnalare anche la risalita di Q+bert e Popeye Parker, e la presenza di ben 8 nuove entrate, tra cui Decathlon, Space Shuttle e Truckin'.

LA PAGINA
DELLE GARE

VIVA L'AIVA!

Il 16 febbraio 1984 a Milano è stata costituita l'AIVA, Associazione Italiana di Video Atletica che, da questo numero, curerà la rubrica Bonus.
Il presidente è Marco Gatti, che i nostri lettori conoscono ormai bene, essendo "l'uomo dei computer di Videogiochi".
L'AIVA ha un obiettivo ben preciso: conferire alle gare di Videogames la autorevolezza e la dignità di un vero sport. Non più divertimento e basta, magari un po' di serie B, ma vera e propria disciplina sportiva, con i suoi regolamenti, la sua "etica" sportiva, le sue scelte.
Redattori e collaboratori di Videogiochi, insieme ad altri appassionati, sono stati i promotori di questa iniziativa, intesa a raccogliere record, promuovere i giochi più originali, approfondire le strategie, organizzare gare e campionati.
A queste attività, a ben vedere, la rivista si è dedicata fin dall'inizio, ma è solo in una struttura più ampia che esse potevano trovare quell'organizzazione necessaria per compiere un salto di qualità.
L'Associazione, senza fini di lucro, ha dunque il compito di promuovere e proteggere l'attività agonistica, e non solo, basata sui videogames e di sottolinearne il contenuto sportivo e ricreativo. Per far ciò occorre individuare quei videogames che oltre ad essere originali (basta con le infinite repliche e scopiazzature! L'AIVA le combatterà con decisione) offrano anche una meccanica di gioco tale da rendere indispensabile l'impiego del mezzo video-informatico.
Il bel videogame, cioè, non è quello che "scimmiotta" un gioco

È nata l'Associazione Italiana di Video Atletica: perché il videogame è uno sport e come tale deve essere rispettato.

fattibile anche con altri mezzi, ma quello che utilizza le caratteristiche del computer e del rapporto uomo-macchina per creare un gioco totalmente nuovo. Queste le direttrici di valutazione sulle quali si muoveranno i membri del comitato tecnico dell'AIVA nel loro lavoro.

SOPRATTUTTO CI SONO I VIDEOGIOCATORI

I Soci Fondatori, già al lavoro su queste e su altre cose, aspettano tutti gli altri associati, ossia i videogiocatori, che, diciamolo, sono la parte più importante di tutta la faccenda.
Come ci si associa?
Si compila il sottostante tagliando, lo si spedisce a: A.I.V.A., via Ariberto 20, 20123 Milano, si allegano lire 10.000 come quota d'iscrizione annuale e, possibilmente, si risponde al questionario.
Da quel momento si è soci dell'A.I.V.A. a tutti gli effetti, si riceve una tessera, e si partecipa a pieno diritto a tutte le iniziative: gare, concorsi, riunioni, feste, e tutto ciò che sarà espresso nell'ambito dell'AIVA e dai vostri stessi suggerimenti. Ci rendiamo conto che le promesse per il momento possono sembrare un po' vaghe, ma... leggete il trafiletto accanto e vi tranquillizzerete constatando che già ci si dà da fare, e che si punta in alto: il vostro sostegno è indispensabile.
Coraggio! Vi aspetta un radioso futuro di videoatleti italiani!

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città ....
Telefono ....
Età ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", od entrambe le cose? ......
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi? ....
....
....
....
....

LA PAGINA DEI RECORD

VIDEOAZZURRI... SI DIVENTA

L'A.I.V.A., appena costituita, si è subito impegnata a realizzare un grande progetto, e proprio dalle pagine di VIDEOGIOCHI, che fin dal mese di settembre ne aveva ipotizzato la fattibilità, rivolge un appello ai lettori per una partecipazione massiccia.
Il progetto è la costituzione di una squadra nazionale di videogiocatori, o meglio "videoatleti" che si batta in tornei internazionali con analoghe formazioni estere.
Come qualcuno ricorderà esiste già una sfida dagli U.S.A.: il problema, naturalmente, è quello di organizzare un efficiente sistema di selezioni su tutto il territorio nazionale. L'A.I.V.A. si è assunta l'incarico di dar vita a questo vero e proprio kolossal della videogamistica, e ci comunica che tanto per cominciare gli appassionati videoatleti possono inviare le testimonianze dei loro record su giochi "da bar" in modo da avere una prima "mappa". Nel frattempo però si stanno prendendo i contatti e gli accordi necessari a organizzare una serie di selezioni locali, probabilmente a livello regionale.
È sicuramente troppo presto per fornire ulteriori dettagli, ma il progetto nelle sue direttive fondamentali è già sul tavolo: selezioni, semifinali e finalissima per giungere alla formazione di quel manipolo di eroi che in una fase immediatamente successiva saranno inviati in U.S.A. a sfidare i temibili campioni statunitensi.
Naturalmente chi vuol concorrere dovrà essere associato all'A.I.V.A.
Quindi, caro lettore/videoatleta, fatti sotto: chissà che in America non ci vada proprio tu.

CONCORSO VIDEOGIOCHI-VIT: SECONDA TRACCIA

Siamo ancora in attesa che qualche lettore ci invii una foto con cui testimoni l'avvenuto superamento del settimo livello nel nuovissimo gioco Imagic "Fathom": quale misteriosa apparizione avrà luogo al suo completamento? Il mistero persiste: apparirà il dio Nettuno a consegnarvi un tridente aureo tempestato di diamanti, o vi guadagnerete il sempiterno, nonché subacqueo, amore della principessa Neptina? O la soluzione è un'altra ancora?

Scopritelo da soli; beh, non proprio da soli, un piccolo aiuto vogliamo offrirvelo, dato che questo grande mistero di Fathom è già stato svelato da Videogiochi; dunque, prestate ora la massima attenzione.

Inutile darvi suggerimenti a proposito dei primi tre livelli: conoscendo l'abilità dei nostri lettori, sappiamo per certo che non troveranno difficoltà nel superarli. Vi abbiamo invece già detto che nel quarto livello il tridente si cela tra le nuvole (11, per l'esattezza), e che nel quinto una delle tre stelline si trova tra i pesci, e le altre tra i vulcani.

Saremo ora un po' più precisi: nel quarto livello ci sono quattro schermi con nuvole per ogni schermo di superficie; nel primo troverete soltanto due nubi, nel secondo e nel terzo tre, nell'ultimo quattro. Perciò, quando diciamo che il tridente si trova tra 11 nuvole, intendiamo suggerirvi che due stelline si trovano sullo schermo più elevato (4 + 4 = 8 nuvole), e la terza si cela invece in uno schermo con (11 − 8 = 3 nuvole). Un secondo od un terzo schermo, quindi? Un terzo, questo ve lo diciamo noi!

Passiamo ora all'indicazione successiva: se siete già arrivati a fare una puntatina nel quinto livello, vi sarete già accorti che, pescando i cavallucci marini sguazzanti nella profondità dell'oceano per tramutare il delfino Proteo in gabbiano, si recupera una stella, più precisamente al quinto schermo sottomarino in ordine di profondità.

Restano quindi da trovare due soli frammenti di tridente, che, come abbiamo già rivelato, "si trovano tra i vulcani". Ciò significa che occorrerà oltrepassare i vulcani che si trovano a sinistra dello schermo di partenza per recuperare il secondo ed il terzo frammento di tridente.

Per essere ancora più esaurienti, sappiate che ricupererete il secondo frammento di tridente tra il primo ed il secondo vulcano, mentre per ottenere il terzo dovrete superare anche il quarto ed ultimo cratere. Resta però affare vostro scoprire a che quota si trovano le stelline!

Se finora siamo stati generosi e prodighi di informazioni, restiamo vaghi ed evasivi sugli ultimi due livelli: vi anticipiamo che non troverete stelle sott'acqua, e che anzi dovrete avventurarvi ancora in mezzo ai vulcani per comporre il tridente. Ma attenzione! Se nel quinto livello i vulcani sono soltanto quattro, con 40 schermi pieni di nuvole, nel sesto livello i vulcani salgono a cinque (60 schermi), per diventare infine sei nel settimo e conclusivo livello (ben 84 schermi con nuvole!).

Bando alle ciance e mano al joystick, dunque!

Ne sapete già abbastanza (forse troppo) per tentare di raggiungere la soluzione dell'enigma finale, inviarcela, e vincere in questo modo uno dei 10 favolosi joystick Point Master Pro messi in palio dalla Audist, distributrice esclusiva per l'Italia dei giochi Imagic.

Per partecipare al concorso occorre spedire foto dello schermo conclusivo, tagliando di partecipazione (che trovate qui sotto; fotocopiatelo pure) e, possibilmente, una vostra foto da pubblicare sulla rivista al seguente indirizzo:

Studio VIT (che nel frattempo ha cambiato indirizzo)
Via Ariberto 20
20123 Milano

Specificate nella maniera più chiara possibile che la foto si riferisce a questo concorso e non alla Videogara, mi raccomando!

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città ....
Il grande mistero di Fathom è ....
....
....
Per svelarlo ho impiegato circa .... ore di gioco
Secondo me il mistero finale ha questa spiegazione:
....
....
....

IL MISTERO DI FATHOM

LA PAGINA DEI RECORD

VIDEOGARA

Sembra incredibile, ma, almeno a giudicare dalle foto che ci pervengono in redazione, una grande quantità di lettori non conosce ancora il regolamento dei nostri concorsi. Meglio perciò dare una rinfrescatina alla memoria di tutti; del resto è molto tempo che non lo facciamo, ed i lettori che hanno scoperto solo da poco la nostra rivista hanno tutti i diritti di avere dei dubbi a proposito.

Ecco quindi le modalità di partecipazione alla nostra videogara: chi ritiene di aver ottenuto un ottimo punteggio ad un videogioco qualsiasi (sia per Intellivision che per Atari, Coleco, Philips, Creativision e Vectrex) non ha che da fotografare lo schermo con il relativo record raggiunto, corredarlo con il nostro apposito tagliando od una sua fotocopia compilata in tutte le sue parti (non dimenticatela assolutamente!) ed inviare il tutto a Videogiochi - via Rosellini 12 - Milano; se il vostro punteggio riuscirà a mantenere la prima posizione per tre turni consecutivi vi aggiudicherete un abbonamento annuale a Videogiochi.

Tutti i giochi in commercio sono ammessi alla Videogara; se non appaiono nel nostro elenco può solo voler dire che:

A) l'ipotesi più probabile è che nessuno ci abbia ancora inviato una foto relativa al gioco in questione: che aspettate a farlo voi?

B) un precedente primatista ha già raggiunto un record invalicabile (114.000 punti a Pitfall, 999.900 a Donkey Kong, ecc.). Questo ci obbliga ovviamente a togliere il gioco dalla competizione, come è già stato il caso di Dodge'em, Circus Atari, Corsa a cronometro, Chopper command, Casinò Atari, Air sea battle, Asteroids, Carnival, Cannibal, Defender, Frogger × Atari, Gorilla, Horse racing, Lady bug, Laser blast, Mouse puzzle, Megamania, Missile command, Ms. Pac-man, Mouse trap, Pac-man, Pitfall, Space invaders, Star voyager, Sky diver, Super-breakout, Video-pinball, Yar's revenge.

C) il record detenuto da un precedente primatista, rimasto in testa alla classifica per tre turni, non è stato più migliorato (i punteggi pervenutici successivamente si sono dimostrati inferiori).

D) il punteggio non ci permette di valutare in modo efficace la prestazione, come nei giochi Logica cinese, Microsurgeon, Night driver, Raiders of the lost ark, Soccer, Space battle, Utopia.

La Supervideogara è invece un concorso limitato a soli 8 titoli; in compenso il premio in palio è ben più allettante: un televisore a colori per ogni primatista!

Alcuni di questi 8 televisori sono già stati aggiudicati, ma ne restano ancora: dateci sotto!

Passiamo ora ad occuparci di questo ennesimo turno di gara: nonostante lo scorso mese siano usciti di classifica diversi record, il numero di giochi attualmente in concorso sfiora il centinaio, un vero e proprio record di record!

24 tra i 95 record attuali permettono ai loro detentori di aggiudicarsi un abbonamento a Videogiochi. Nonostante tutte le nostre raccomandazioni, continuano a pervenirci in redazione foto prive dei rispettivi tagliandi; ci ripromettiamo di essere spietati d'ora in avanti: o il tagliando o il cestino (non ci pare di chiedere la luna)!

DRAMMATICO APPELLO

Due nostri lettori (Federico Giannone di Milano e Luca Intoppa di Roma) hanno vinto il loro meritatissimo abbonamento a Videogiochi trionfando con la nostra Videogara, ma si sono dimenticati di un piccolo particolare: DI FARCI CONOSCERE IL LORO INDIRIZZO!
E indovinate perché?
PERCHÈ NON HANNO ACCLUSO IL TAGLIANDO!
Grrr......
Esponiamo quindi al pubblico ludibrio questi due lettori, perché il loro esempio non venga assolutamente seguito, e chiediamo loro di farci pervenire tutte le loro generalità al più presto.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Amidar	Parker	—	118.027	M. Rossello - Roma
Atlantis	Imagic	—	999.500	G. Perri - Roma
Attacco Galatt.	Philips	—	691	A. Chiari - Bologna
Astromash	Mattel	3	4.402.365	A. Bachiorri - Faenza (RA)
Auto Racing	Mattel	—	2,46	A. Bernardi - Rimini (FO)
B 17 Bomber	Mattel	—	2.499	W. Braghini - Torino
Bowling	Philips	—	285	C. Vampo - Taranto
Bowling	Atari	2	300	F. Franzini - Milano
Burger Time	Mattel	—	268.700	G. Lazzarini - Novara
Beauty & Beast	Imagic	—	Super 15; 160.300	F. Ioannone - Chieti
Barnstorming	Activ.	3	0:32,24	F. Bassetti - Cividale
Batt. spaziali	Philips	3	829	G. Del Vecchio - Giovinazzo (BA)
Beam Rider	Activ.	—	111.620	L. Pozzi - Milano
Çannibal	Philips	1	9.999	M. Baldassini - Macerata
Cosmic Avenger	Coleco	—	43.310	M. Iacomelli - Milano
Carnival	Coleco	—	99.990	S. Fuso - Milano
Cosmic Creeps	Telesys	3	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Casinò	Atari	—	970 Poker	A. Giuliani - Roma
Centipede	Atari	—	199.889	G. Borgone - Bergamo
Cosmic Ark	Imagic	3	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Combattenti della Libertà	Philips	—	310	M. Pintus - Oristano
Dracula	Imagic	—	100.300	F. Tarozzi - Filo (FE)

LA PAGINA DELLE GARE

Dragon Fire	Imagic	1	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	—	5.91	L. De Paoli - Milano
Donkey Kong	Coleco × Atari	—	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco × Mattel	—	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong	Coleco × Coleco	—	99.900	E. De Andreis - Mola di Bari
Enduro	Activ.	—	5 day; 8486 km	D. Bolzani - Milano
E.T.	Atari	—	995.519	S. Socci - Manfredonia
Frog Bog	Mattel	—	695	S. Mugavero - Messina
Frogger × Mattel	Parker	2	77.390	G. Di Stefano - Catania
Freeway	Activ.	2	37	P. Noncovich - Sandigliano
Flipper	Philips	—	387.680	M. Pintus - Oristano
Gran Prix	Activ.	3	0:29,59	G. Amelino - Camelia
Gangester's Alley	Spect.	3	69.510	T. Gerosa - Lecco (CO)
Golf	Atari	3	33	R. Capezzuoli - Firenze
Golf	Philips	3	34	L. Cappellini - Milano
Horse Racing	Mattel	—	9.999	C. Biondi - Genova
Happy Trails	Activ.	—	338.843	G. Lazzarini - Novara
Ice Trek	Imagic	—	33.670	M. Rizza - Trapani
Ice Hockey	Activ.	—	10	W. Riva - Genova
Journey Escape	Data Age	3	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Keystone Kapers	Acitv.	1	67.900	D. Marino - Bologna
Kaboom	Activ.	—	99.957	G. Artusio - Torino
Jungle Hunt	Atari	1	56.350	L. Bussolari - Bologna
Jawbreaker	Tigerv.	—	60.530	A. Giannone - Milano
Lady Bug	Coleco	—	999.990	M. Pastore - Napoli
Lock'n Chase	Mattel	3	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Mouse Trap	Coleco	—	999.990	W. Marinozzi - Castellina Marit. (PI)
Night Stalker	Mattel	—	153.300	A. Corbetta - (BG)
Nova Blast	Imagic	3	1.151.450	G. Reggimenti - Saronno
Pole Pos.	Atari	—	61.110	L. Bussolari - Bologna
Planet Patrol	Spect.	—	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Piccone Magico	Philips	—	1.247	A. Mancini - Roma
River Raid	Activ.	3	166.850	D. Feroce - Monza
Space Hawk	Mattel	—	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Sub Hunt	Mattel	—	39	M. Nepote André - Torino
Space Cavern	Apollo	—	540.000	R. Feruglio - Milano

Star Voyager	Imagic	3	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Skiing	Mattel	—	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Star Strike	Mattel	—	115.400	R. Bulgarani - Busseto
Sky Diver	Atari	—	99	G. Artusio - Torino
I Saltimbanchi	Philips	2	1.285	C. Ruberto - Cast. Pescaia (GR)
Street Racer	Atari	2	96	S. Altemani - Imperia
Skiing	Activ.	3	27.42	L. Di Maio - Napoli
Sky Jinks	Activ.	3	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Star Raiders	Atari	3	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Master	Activ.	—	9.401	R. Amelino - Camelia (NA)
Stampede	Activ.	1	20.198	L. Massimo - Taranto
Superman	Atari	3	00:51	G. Gulotta - Termini (RA)
Space Armada	Mattel	3	232.440	M. Mascolo - Gragnano (NA)
Sci	Philips	3	13,3	G. Di Tomassi - Tolentino (MC)
Spiderman	Parker	3	12.460	D. Zambrini - Imola (BO)
Sea Quest	Activ.	—	314.080	M. Mariani - Milano
Spider Fighter	Activ.	3	900.000	D. Svetoni - Cesano B. (MI)
Smurf	Coleco	—	919.500	S. Giorgis - Savigliano
Safecracker	Imagic	1	30.500	R. Baldoni - Milano
Swords & Serpents	Imagic	—	3.500	G. Bolzoni - Milano
Super Breakout	Atari	—	113"	W. Riva - Genova
Threshold	Tigerv.	3	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Turbo	Coleco	—	179.146	P. Stanic - Buccinasco (MI)
Tropical Trouble	Imagic	—	84.500	R. Baldoni - Milano
Tron Deadly Discs	Mattel	—	62.322.950	P. Accolti - Roma
Tron Maze A Tron	Mattel	2	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tiratore Scelto	Philips	3	216	L. Contoli - Imola (BO)
Truckin'	Imagic	—	61.840	M. Clementi - Roma
Trick Shot	Imagic	—	37	G. Artusio - Torino
Venture	Coleco	—	999.900	M. Iacomelli - Milano
White Water	Activ.	—	26.070	A. Bibolini - Pisa
Vanguard	Atari	—	919.990	F. Rossi - Barbagnate (MI)
Video Pinball	Atari	—	999.999	G. Artusio - Torino
Venture	Coleco	1	991.500	D. Marino - Bologna
Vectron	Mattel	—	281.060	A. Bassi - Genova
Yar's Revenge	Atari	—	999.991	G. Artusio - Torino
Zaxxon	Coleco	1	99.900	M. Vazio - Torino

LA PAGINA DEI RECORD

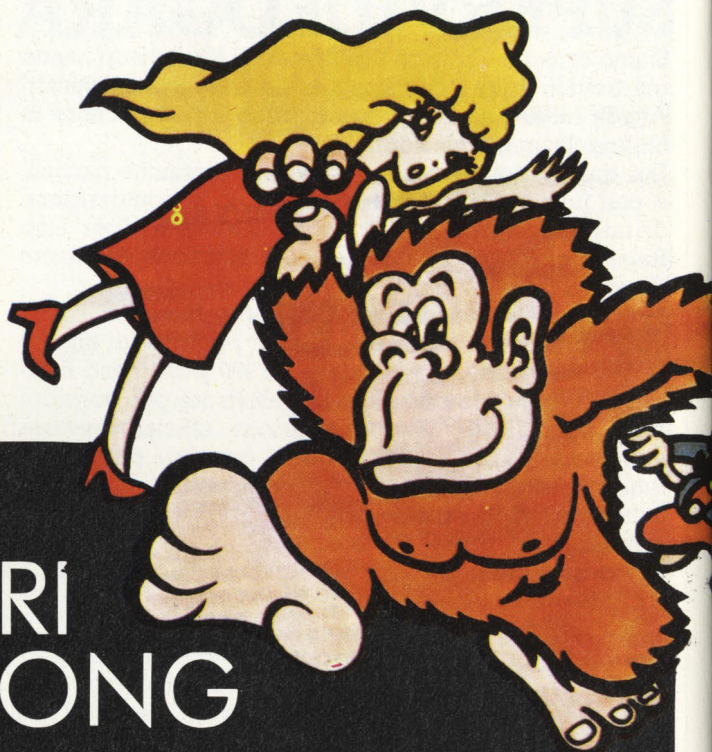
SUPERVIDEOGARA

Siamo ormai in dirittura finale: 4 degli 8 televisori hanno già trovato la loro destinazione (la classifica di Demon Attack trova proprio in questo turno il suo vincitore in Stefano Brusasca di Torino).
Per quanto riguarda le altre quattro classifiche parziali, è con immensa gioia che annunciamo la comparizione di un punteggio per Fast Food: 37.670 punti per Lino Regalia di Milano sono un'ottima prestazione. Qualcuno di voi sa fare di meglio?
Mouse Puzzle Creativision: Giampiero Maggi ci ha inviato un secondo punteggio che gli permette di migliorare il suo record precedente; 99.990 punti sono insuperabili, e quindi anche questo televisore può considerarsi aggiudicato; la proclamazione ufficiale avverrà comunque soltanto tra tre mesi, e con ogni probabilità tutti i vincitori, per avere diritto al premio, dovranno sottoporsi ad un piccolo test che verifichi l'attendibilità del loro punteggio.
Per quanto riguarda Infiltrate Apollo e Phoenix Atari, i margini di miglioramento restano limitati, ma un TV color merita pure un piccolo sforzo; o no?
Dobbiamo ora rispondere ad una lettera che ci è pervenuta da Massimiliano Baldassini di Macerata, che cortesemente ci rimprovera di non avere inserito il suo record a Cannibal Philips (9999 punti) nella nostra Supervideogara, e di avere assegnato ingiustamente il TV color Seleco a Filippo Fontana di Bergamo, che pure vantava un punteggio inferiore.
La questione è semplice, tanto semplice che non dovrebbe neppure essere puntualizzata: il tuo punteggio, caro Massimiliano, ci è giunto quando la Supervideogara riservata a Cannibal si era già chiusa; il tuo record è diventato di competenza della Videogara, ed infatti in questa classifica trovi regolarmente il tuo nome.
Vorrà dire che invece del televisore dovrai accontentarti di un abbonamento alla nostra pur prestigiosa rivista (il tuo record è infatti insuperabile). A nulla vale lamentarsi affermando che i nostri concorsi sono poco seri: hai avuto ben tre mesi per inviarci il tuo punteggio, e solo a causa del tuo ritardo ti sei giocato il televisore che pure avresti meritato.
Per concludere, un appello a tutti i vincitori passati, presenti e futuri: vorremmo tanto avere in redazione una vostra foto per immortalare la vostra storica impresa in una galleria di videocampioni!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Demon Attack	Imagic	3	999.980	S. Brusasca - Torino
Fast Food	Telesys	—	37.670	L. Regalia - Milano
Infiltrate	Apollo	—	999.850	F. D'Atri - Roma
Mouse Puzzle	Creativ.	—	99.990	G. Maggi - Roma
Phoenix	Atari	—	995.200	V. Ranieri - Palese (Ba)

1ª STRA-VIDEO MILANO-GAME

Finalmente gli activisti hanno avuto la possibilità di scatenare i propri istinti di giocomaniaci partecipando al "regalo di Natale" dell'Activision: un concorso su tre giochi scelti tra gli ultimi successi di questa activissima casa: Megamania, Enduro e Robot Tank.
Forse l'unico neo di questo concorso è che era limitato ad una sola città, Milano appunto, e che per questo non ha avuto una grossa risonanza; nonostante questo ci sono stati dei buoni risultati sia per quello che riguarda il pubblico (leggi partecipanti), sia per il risultato promozionale.
Da lunedì 12 dicembre a giovedì 15 dicembre circa 2000 concorrenti si sono alternati alle consolle poste all'interno della discoteca Rolling Stone, in una saletta molto intima che aveva il pregio di mettere a proprio agio i partecipanti, quasi che stessero facendo una normalissima partita in casa propria.
Cinque minuti di gioco a Megamania, un attimo per i giocatori più bravi ed un'eternità per i meno abili; poi un susseguirsi di domande, di scambi di informazioni e di curiosità: anche questa è un'occasione per fare amicizia, soprattutto visto che c'è gente di tutte le età e di tutti i tipi.
La fascia più rappresentata è quella che va dai 12 ai 15 anni, ma ci sono anche bambinetti e i loro papà, come c'è pure un centinaio di rappresentanti del gentil sesso.
Venerdì 16 si comincia a respirare aria di competizione: c'è Enduro da giocare, ma stavolta bisogna resistere un poco di più, ben quattro giornate di corsa, che equivalgono a circa 18 minuti di gioco.
Non sono molti quelli che resistono per tutto questo tempo, ma per tutti vengono segnati i chilometri percorsi; comunque per coloro che hanno superato la prima selezione, 200 concorrenti, ci sono dei simpatici omaggi, tra i quali non poteva mancare ovviamente la nostra rivista.
Dopo un sabato di tensione, in attesa di sapere se il proprio score era stato superato da altri concorrenti, ecco arrivare per i più fortunati nonché abili il giorno della finale: domenica 18 dicembre.
Mattina: i "magnifici 10" si guardano nelle pupille degli occhi: se si trovassero nel Far-west non esiterebbero ad eliminare la concorrenza con qualche buona dose di piombo.
Per fortuna tutti gli istinti omicidi si scaricano immediatamente contro i carri armati di Robot Tank, con una lotta all'ultimo sangue per salvare l'umanità e, cosa più impor-

tante, vincere i premi in palio.
Non male questi premi: il primo, un ragazzo che risponde al nome di Longoni, che ha totalizzato ben 64 carri nemici, vince un viaggio a Londra, mentre il decimo vince "solo" tre cassette Activision; per tutti gli altri ci sono altrettanti premi allettanti, quali home-computer, consolle per videogiochi, macchine fotografiche, giacche a vento...
Un'ultima nota: la nostra rivista era presente anche "fisicamente"; infatti un nostro collaboratore si è piazzato onorevolmente (non secondo tutti) al decimo posto; la sua unica scusante è che la sua conversione ai video da casa è molto recente, essendo lui un "gioco-dipendente da bar".

GLORIA AI VINCITORI DEL DONKEY KONG CONTEST

Il 20 dicembre si è conclusa anche la seconda manche del concorso Donkey Kong Contest, riservato ai videogiocatori del Donkey Kong Coleco per sistemi Atari e Mattel. In questo numero pubblichiamo pure i risultati relativi a questa seconda fase eliminatoria, con i nomi dei fortunati che andranno a sfidare i primi quattro finalisti selezionati dalla prima eliminatoria.
Ricordiamo che il vincitore si porterà a casa, magari in cassaforte, ben due milioni di lire in oro.
Per questa volta ci limiteremo a celebrare adeguatamente, cioè con tutti gli onori, i trionfatori della prima manche, effigiando i loro volti felici come Pasque: si sono aggiudicati una base Coleco nuova di zecca!
Manca solo la foto di Giuseppe Artusio, secondo classificato nell'ambito della gara riservata ai possessori della consolle Atari, che si è mostrato irraggiungibile ai nostri ripetuti e persecutori tentativi telefonici di contattarlo. Gli auguriamo di risultare più reperibile ai responsabili della CBS, quando questi vorranno consegnargli l'agognatissima base Colecovision.
Ma i vincitori non sono stati gli unici valorosi di questa prima fase: i nostri lettori ci permetteranno alcune citazioni, per distribuire un po' di gloria a tre ragazzi che il premio se lo sarebbero meritato.
La prima citazione riguarda Daniela Franceschetti di Torino, che ci ha spedito un punteggio Atari di 999.900, pari a quello del vincitore, purtroppo con qualche

LA PAGINA DEI RECORD

settimana di ritardo rispetto ai due primatisti.
Peccato! Ci sarebbe piaciuto per una volta premiare una rappresentante del gentil sesso, che oltretutto ha saputo dimostrarsi così abile, ma la nostra giuria ha dovuto dimostrarsi inflessibile. Sarà per un'altra volta.
Anche Bruno Ballarini, pure di Torino, ha un record: quello dei punteggi spediti: ben 5, in un crescendo rossiniano: dai 239.000 punti del 9 agosto, Bruno è andato via via migliorando con la sua base Atari fino a raggiungere, il 19 settembre, i 760.000 punti. Troppo pochi!
Ultimo ma non ultimo, il monzese Maurizio Croci, che ci ha addirittura inviato una videocassetta per testimoniare inequivocabilmente la validità del suo punteggio: 2.103.200! Commossi dalla sua buona volontà, ugualmente ci è parso ingiusto valutare il suo record differentemente da quelli spediti da chi, sprovvisto di videoregistratore, si era limitato a fornirci una foto. Per l'ennesima volta: vale solo il punteggio registrato effettivamente dal segnapunti.

DONKEY KONG CONTEST: LA SECONDA MANCHE

Dopo aver pazientemente visionato decine e decine di foto, siamo finalmente in grado di comunicarvi i nomi dei quattro fortunati vincitori della seconda manche del Donkey Kong Contest. Per quanto riguarda le cartucce compatibili con il VCS Atari, ha primeggiato Marco Temperini di Roma con 999.900 punti, aggiudicandosi così l'ambitissima base Coleco ed il modulo di guida Turbo. Lo segue in seconda posizione Sergio Strocco di Torino, che con pari punteggio (999.900) si deve "accontentare" della sola base Colecovision.
Tra i competitori Intellivision è stato Campanelli Cesare di Mestre a conquistare con 999.900 punti la palma del migliore, e con essa base Coleco e modulo Turbo. Alle sue spalle, con relativa base Coleco, Andrej Spacal di Trieste. Il suo punteggio? 999.900 punti, tanto per cambiare.
Come avrete notato, a differenza della prima manche, i vincitori di questa seconda fase del concorso hanno totalizzato ben quattro en plein. I due 999.900 Intellivision, veramente encomiabili, sono stati pure gli unici. Per quanto riguarda invece il "girone Atari", è stato ancora una volta necessario dare un'occhiata al timbro postale per decretare i due vincitori.
Riassumendo, gli 8 valorosi concorrenti ammessi alla finalissima di Milano, in cui saranno posti in palio ben due milioni di lire in oro, sono i seguenti (in ordine alfabetico):
Artusio Giuseppe Torino
Bottacci Fabio Milano
Campanelli Cesare Mestre (Ve)
Fresi Mario Brugherio (Mi)
Spacal Andrej Trieste
Strocco Sergio Torino
Temperini Marco Roma
Tucceri Severino Roma

Buona fortuna a tutti! Su Videogiochi troverete presto un adeguato resoconto di questo epico scontro.

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME ______

COGNOME ______

INDIRIZZO ______

ETA' ______ **CITTA'** ______

GIOCO ______

MARCA ______

SISTEMA (BASE) ______

PUNTEGGIO O RECORD ______

NOTE ______

______

______

______

DATA ______ **FIRMA** ______

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

______

______

______

______

______

VENDO

______

______

______

______

______

Per trovarmi:

☐ indirizzo ______

☐ telefono: (prefisso) ______

☐ orari ______

LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome ______

cognome ______

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ______ INDIRIZZO ______

NOVEMBER 28, 1983

FORTUNE

INTERNATIONAL

AIR SPEEDED FROM USA

WINNERS (AND LOSERS) FROM IBM'S PC JR.

FIRE IN THE BELLY AT AMERICAN EXPRESS

THE FRENCH AUTOMAKERS' LONELY SLUMP

BUSINESS TALKS TOUGH TO MARCOS

IBM: UNA "NOCCIOLINA" UN PO' TROPPO SALATA

Si chiama IBM, ma oltre il 70% delle sue parti è costruita da altre case. È il famoso PCjr, l'home computer che il colosso dell'informatica ha messo sul mercato all'inizio di quest'anno entrando così per la prima volta in un settore dove la battaglia per primeggiare appare sempre più dura.
Il modello di base costa negli Stati Uniti 669 dollari e ha 64 Kbytes di RAM, mentre un modello più potente con 128 Kbytes di RAM e disk drive incorporato viene a costare 1269 dollari.
Entrambi i modelli avranno un microprocessore DOS 2.1, ma la caratteristica pi curiosa di questa nuova macchina è la tastiera, alimentata a batteria e completamente staccata dal corpo del computer.
Con un sistema già adottato dai terminali della American Telephone and Telegraph presentati al pubblico la scorsa estate, anche questa tastiera comunicherà con lo schermo attraverso un sistema di segnali a raggi infrarossi. Il vantaggio più evidente è la eliminazione dei cavetti di collegamento, ma al di là di questi proprio non ne vediamo altri: a chi serve gironzolare per la stanza con la tastiera in mano mentre sta programmando, dato che oltre a tutto dovrà mirare il fascio di infrarossi verso il lettore ottico? Con la IBM però non si discute e sicuramente ci saranno altri motivi che sfuggono a noi poveri mortali.
Di certo c'è — stando a un articolo pubblicato sul periodico americano "Fortune" — che l'attesa per questo nuovo home computer è altissima e negli Stati Uniti si sta assistendo a una lotta a coltello tra i rivenditori di computer per ottenere il diritto di vendere l'IBM PCjr, più familiarmente chiamato "Peanut", nocciolina.
Nel frattempo anche i produttori di software si stanno dando da fare per mettere sul mercato la gamma più vasta possibile di programmi per quello che si prevede sarà il computer più venduto dell'anno. Su cosa si basa questa previsione, dato che la macchina non appare poi né una novità clamorosa per quel che riguarda le frontiere tecnologiche raggiunte, né un prodotto messo in commercio a un prezzo proprio stracciato?
La risposta è semplice: da una parte a suo favore c'è la compatibilità con il fratello maggiore IBM PC, che nel giro di due anni su è conquistato il 30% del mercato dei personal, mentre dall'altra c'è la promessa di qualità e affidabilità contenuta in quelle tre letterine stampate sulla consolle: "IBM", appunto.

RANE E LEPROTTI PER IL SUPERCHARGER

Le due ultime novità Starpath per il Supercharger hanno per protagonisti due simpatici animaletti.

Il primo è l'ormai celeberrimo Frogger: una sventuratissima rana è costretta a raggiungere il lato opposto del teleschermo attraversando dapprima un'intasatissima autostrada dove automobili, camion e bulldozer sfrecciano più o meno velocemente tentando di investirla. La seconda fase di gioco prevede poi l'attraversamento del fiume: per effettuarlo, la rana dovrà montare sui tronchi galleggianti e sulle tartarughe per raggiungere la sponda opposta. Nei livelli più difficili compariranno pure serpenti, lontre e coccodrilli per rendere ancora più difficile la traversata.

In Rabbit Transit sarete invece un simpatico leprotto che tenta di attraversare il Prato Misterioso e la Terra degli Scogli per formarsi una famiglia e farla crescere.

Nel Prato Misterioso vi imbatterete in strane creature che cercheranno di far indietreggiare il leprotto per impedirgli di raggiungere la tartaruga sua alleata. Sarà infatti quest'ultima a trasportarla nel suo guscio lungo il fiume fino alla Terra degli Scogli, dove dovrà saltare da scoglio a scoglio tingendoli tutti di un medesimo colore.

Ci sarà solo un terribile personaggio che cercherà di ostacolare i suoi tentativi lanciando delle pietre.

Quando sarete riusciti a cambiare il colore di tutti gli scogli, potrete cominciare a formare la vostra bella e numerosa famigliola.

QUEL CHE SI VENDE DI PIU' IN GRAN BRETAGNA

Convinti di far cosa gradita ai nostri lettori (si dice così, no?), pubblichiamo le classifiche dei 15 computer più venduti in Gran Bretagna, paese dove il tassó di penetrazione dell'home computer è addirittura superiore a quello degli Stati Uniti: otto nuclei familiari su cento lo posseggono già! La classifica, tratta dal periodico inglese "Personal Computer News", riguarda le macchine con un prezzo inferiore alle 350 sterline. Tenete presente che una sterlina vale circa 2400 lire e fate i vostri conti: naturalmente vi accorgerete che lassù i prezzi sono inferiori di un bel po' ai nostri, ma che ci volete fare?

Ed ecco ora la classifica dei giochi per computer più venduti (sempre in Gran Bretagna). Alcuni di essi sono importati anche in Italia, altri lo saranno presto e qualcuno forse non arriverà mai. Ma — ancora una volta — che ci volete fare?

MARCA	PREZZO
1 (1) Spectrum	£99
2 (2) Vic 20	£140
3 (4) CBM 64	£299
4 (3) BBC B	£329
5 (4) ZX81	£40
6 (5) Texas	£99
7 (6) Oric 1	£130
8 (8) Atari 800	£300
9 (9) Dragon 32	£174
10 (12) Atari 400	£150
11 (10) Colour Genie	£168
12 (11) Sharp MZ80A	£349
13 (13) Lynx	£225
14 (14) Tandy Colour	£240
15 (17) Aquarius	£79.95

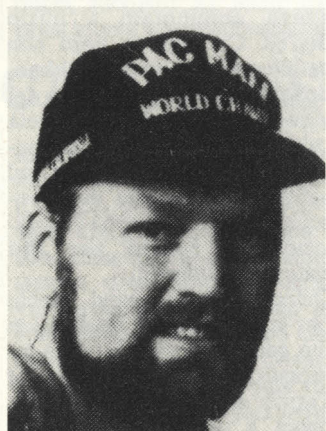
TITOLO DEL GIOCO	PRODUTTORE	COMPUTER
1 (6) Flight	Psion	Spectrum
2 (5) 3D Tanx	DK Tronics	Spectrum
3 (4) Jet Pac	Ultimate	Spectrum
4 (7) Arcadia	Imagine	Vic 20
5 (11) Heathrow ATC	Hewson	Spectrum
6 (1) Horace and the Spiders	Psion	Spectrum
7 (3) Manic Miner	Bug Byte	Spectrum
8 (2) Penetrator	Melbourne	Spectrum
9 (9) Gridrunner	Llamasoft	Vic 20
10 (10) Kong	Ocean	Spectrum
11 (12) Football M.	Addictive	Spectrum
12 (15) Spawn of Evil	DK Tronics	Spectrum
13 (23) Pool	CDS	Spectrum
14 (——) Jumbo Jet Pilot	Thorn/EMI	Atari/400/800
15 (21) Zoom	Imagine	Spectrum
16 (8) The King	Microdeal	Dragon
17 (16) Wacky Waiters	Bug Byte	Spectrum
18 (18) AH Diddums	Imagine	Spectrum
19 (17) Harrier Attack	Martech	Oric
20 (26) Zip Zap	Imagine	Spectrum
21 (30) Frantic	Imagine	Vic 20
22 (19) Nightflight	Hewson	Spectrum
23 (——) Talking Android Attack	Microdeal	Dragon
24 (——) Backgammon	Psion	Spectrum
25 (22) Matrix	Llamasoft	Vic 20
26 (24) Dictator	DK Tronics	Spectrum
27 (——) Hobbit	Melbourne	Spectrum
28 (25) Monsters in hell	Softek	Spectrum
29 (13) Mad Martha	Mikrogen	Spectrum
30 (——) Chess	Psion	Spectrum

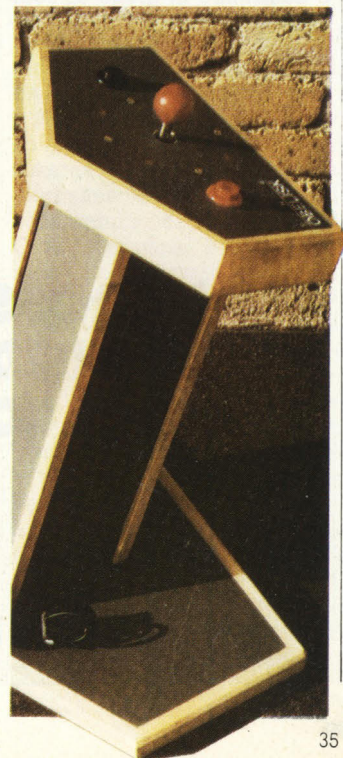
HOME COMPUTER

ACCORDO TIGERVISION-ORCA

La Tigervision ha annunciato di aver raggiunto un accordo con l'Orca Corp., una società giapponese produttrice di giochi a gettone, e di avere acquistato i diritti per realizzare versioni per home computer, videogame casalingo e gioco elettronico di quattro titoli pluri-gettonati: il primo è Espial, come gli altri pressoché sconosciuto in Italia, che ha però raggiunto il sesto posto nelle classifiche giapponesi; è un gioco spaziale con alta risoluzione grafica, in cui il giocatore fa fuoco per distruggere la base spaziale spia degli alieni.
Super-Crush più che una gara automobilistica ricorda un autoscontro: il giocatore deve infatti indirizzare la propria vettura verso le altre automobili per causare loro più danni possibili.
In Sky Lancer protagonista è invece un guerriero spaziale del ventunesimo secolo, armato di una pistola a raggi laser con cui respingere le ondate di attacco degli alieni che si susseguono rapidamente.
L'ultimo gioco caduto nelle mani della Tigervision è Changes, un gioco di labirinto con una grafica estremamente evoluta e che offre al giocatore un totale coinvolgimento nell'azione.
A quando l'arrivo di questi giochi anche sullo schermo televisivo di casa nostra?

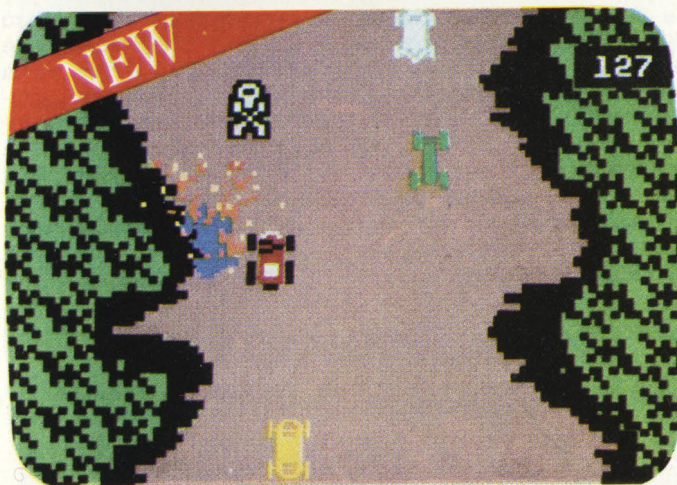
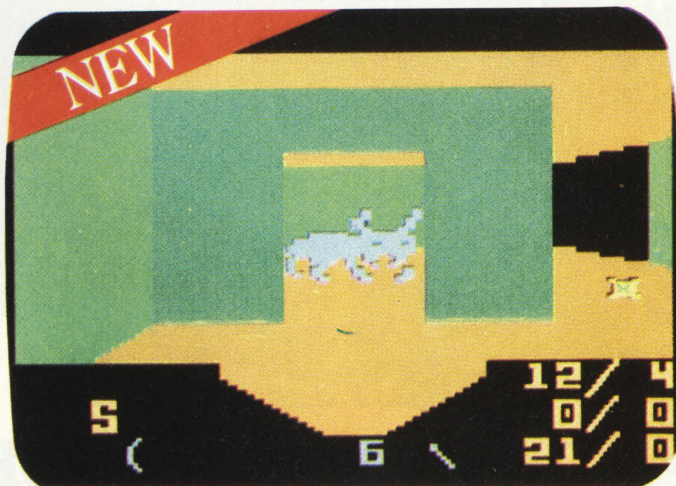
COME MIGLIORARE IL PROPRIO RECORD A PAC-MAN: BASTA GUARDARE LA TV!

"Championship Pac-Man" è un programma che va in onda da poco tempo in una delle reti televisive via cavo americane, il cui scopo è insegnare trucchi e strategie per ottenere alti punteggi.
A condurre lo show c'è nientepopodimeno che il campione mondiale di Pac-Man: Ken French, il cui record, verificato di persona da un'apposita giuria, è di poco inferiore ai 6 milioni di punti.
Nello spettacolo French ricostruisce alcuni dei migliori pattern di gioco. Con l'ausilio di grafici dimostrativi illustra, giocando, i trucchi e le strategie migliori. Interviste a giocatori e campioni, inoltre, offrono un ampio panorama delle possibilità del gioco.

AMERICANATE

Obelisk: il mito dei potenti druidi si mescola alle necessità del gioco elettronico. Tra i tanti gadget che l'industria americana sforna giornalmente questo li batte tutti! Per la modica cifra di 89 dollari potrete comandare i vostri giochi non più con un semplice joystick che vi balla tra le mani ma dall'alto di una postazione in legno massiccio e formica con tanto di pomello direzionale e pulsanti di tiro. Dato l'ingombro non indifferente dell'Obelisk — e quindi la sua non invisibile presenza — la casa costruttrice, la J.D. Home Incorporated, offre quattro diverse possibilità di colore per permettere di abbinare nel miglior modo possibile l'"obelisco" all'arredamento della vostra "stanza giochi".

QUEL DIAVOLO DI SINCLAIR!

Una ne fa e cento ne pensa! Per realizzare questa televisione tascabile sono stati investiti 4 milioni di sterline e sei anni di ricerche; la sua tecnologia è avanzatissima: riceve ogni trasmissione in UHF ed offre un immagine tre volte più chiara di quella dei normali televisori; è addirittura in grado di commutare da standard a standard, e controlla automaticamente la qualità dell'immagine.
Le sue dimensioni, come potete vedere, si avvicinano a quelle di un normale passaporto. Non è ancora disponibile in Italia, e per questo possiamo fornirvi soltanto, come prezzo indicativo, quello praticato in Inghilterra: 80 sterline.

DAL PROSSIMO MESE È IN EDICOLA HOME COMPUTER

MENO HARDWARE, PIÙ SOFTWARE

L'Intellivision III è morto! Viva l'Intellivision III!
La Mattel Electronics ha definitivamente deciso di abbandonare il progetto di produzione del suo nuovo sistema che aveva annunciato all'inizio dell'83. Certamente però non ha alcuna intenzione di abbandonare il fantastico mondo dei videogiochi, anzi. La società californiana ha deciso di concentrare forze e capitali sul software per le sue due consolle (in USA c'è anche l'Intellivision II), nonché per altri sistemi concorrenti.
Quindi, creerà nuovi giochi per la sua consolle Intellivision (ne sono in arrivo di molto interessanti come Trasure of Tarmin e Bump'n'jump), continuerà a produrre giochi per l'Atari 2600 sotto il nome commerciale di M Network (purtroppo non ancora arrivati nella nostra ridente penisola) e comincerà a produrre giochi anche per i computer Atari e i più "seriosi" personal computer Apple e IBM.
A questo proposito la Mattel ha sviluppato una nuova tecnica di programmazione, chiamata "SuperGraphics", che migliora di molto le capacità grafiche dell'Intellivision aggiungendo alle immagini definizioni ad alta risoluzione. Gli ultimi giochi che utilizzano questa nuova tecnica offrono schermi multipli, pagine-titoli animate, campi di gioco a scorrimento e un numero maggiore di colori.

TRON SOTTO ACCUSA

Un'altro caso di violazione di copyright (cioè i diritti d'autore), un'altra causa in tribunale, altri avvocati in giro a trovare prove e controprove. Questa volta sotto accusa è la Disney Production, e con lei Steven Lisberger, lo sceneggiatore del film 'Tron'.
Un giovane regista newyorkese, Daniel Risdon, sostiene che Tron si basa su una sua sceneggiatura "Megalopolis, The Computer City" (Megalopolis, la città del computer) da lui scritta nel 1977.
Risdon dice di aver mostrato a Lisberger il suo scritto dal quale secondo lui sono stati presi alcuni elementi essenziali "celati all'interno della trama".
A risarcimento di questo 'furto' Risdon chiede 14 milioni di dollari, nonché la sua parte dei profitti del film e dei libri pubblicati da due importanti case editrici statunitensi.

ALBORETO CAMPIONE DI TURBO

Michele Alboreto, il pilota italiano della Ferrari di formula uno, ha ribaltato nel corso della consegna dei "Caschi d'Oro" del settimanale Autosprint l'esito del campionato mondiale recentemente conclusosi. Alboreto, infatti, ha battuto il pilota della Brabham BMW Nelson Piquet in una singolare sfida tra gli assi del volante, impegnati con un videogame, il Turbo della CBS Colecovision. Tra gli altri piloti che si sono cimentati in questa simulazione delle emozioni di un vero gran premio si sono distinti Réné Arnoux, Bruno Giacomelli e Andrea De Cesaris che hanno potuto, per una volta, battersi ad armi pari senza che il risultato fosse deciso dalle prestazioni delle diverse vetture.
Anche il "padrino" del mondo delle corse automobilistiche, Bernie Ecclestone, era presente alla premiazione ed è stato invitato a partecipare alla video-gara. Ecclestone si è però trovato a disagio viaggiando a velocità prossime ai 300 all'ora (sia pure simulati) tra doppiaggi difficili e macchie d'olio, e ha finito per soccombere di fronte ai professionisti del volante.

VENDERE VIDEOGIOCHI È UNA COSA SERIA

The Electronic Boutique, conosciuto anche col nome di Games 'N' Gadget, è una catena di negozi (38 per l'esattezza in tutti gli Stati Uniti) che vendono unicamente videogiochi e home computer. Non solo li vendono ma li "mettono in prova" per il pubblico sui numerosi televisori sparsi un po' ovunque nel negozio. Se ciò non bastasse al futuro acquirente per avere un'idea precisa di cosa comprare, il personale di vendita è poi particolarmente preparato e in grado di rispondere a qualunque quesito relativo ai giochi o alle novità.
Questa politica del "provare prima di comprare" non viene solo applicata per favorire il cliente: anche il personale sottopone "a dura prova" i giochi che dovranno poi essere venduti.
"Non ci interessa prendere a casaccio quello che offre il mercato" dice Bruce Nager, vice presidente della catena, "Ma scegliere il meglio di ogni tipo e sistema di gioco". È così per esempio che l'Electronic Boutique ha deciso di non vendere E.T. dell'Atari perché, a loro giudizio, troppo difficile per l'età media dei ragazzini che frequentano i negozi.
In mezzo a tutti questi "computer-giocattolo" ci sono anche i computer veri.
I 38 negozi della catena sono collegati tra loro attraverso un sistema IBM che raccoglie giornalmente le informazioni sulle vendite di ogni negozio. Ogni settimana il computer raccoglie dai terminali di ogni negozio i dati di vendita e di gestione del magazzino che vengono regolarmente comparati con la situazione, allo stesso periodo dell'anno precedente. In questo modo la situazione è sempre "sotto controllo" e costantemente aggiornata.
La Electronic Boutique pubblica periodicamente una newsletter che viene inviata a tutti i 24.000 soci del Club dei Giocatori che possono tesserarsi presso ognuno dei negozi.

SCACCO MATTO

Siete appassionati scacchisti alle prese con l'abituale problema dello scacchista italiano medio (l'affannosa ricerca di uno sfidante sempre pronto e sufficientemente impegnativo per le vostre capacità)?
Per nostra esperienza personale, l'unica soluzione che ci sentiamo di consigliarvi è offerta dai computer specializzati nel gioco degli scacchi, sfidanti duri ed insensibili ma, in compenso, sempre a vostra disposizione.
La maggior parte di questi "chess challenger" offre diversi livelli di abilità, che permettono partite ideali sia al principiante che vuole imparare, per le cui esigenze è sufficiente una partita semplice e rapida, sia al giocatore già collaudato e che necessita di risposte più valide e meditate.
Ma quale computer scegliere? La scelta è ormai abbastanza vasta, tra i tanti c'è la serie di Chess Computers della Scisys, distribuita in Italia dalla Marlin Electronics di Firenze: si tratta di 11 modelli con caratteristiche molto differenti.
C'è Mini-Chess, maneggevole, economico e particolarmente indicato a tutti i principianti, fornito completo di scacchiera e di pezzi.
Travel Sensor registra tutte le mosse semplicemente rilevando sulla scacchiera il movimento meccanico del vostro pezzo. Risponde segnalando visivamente la casella di partenza e quella di arrivo della mossa. È in grado di registrare in memoria per più di un anno la posizione di una partita interrotta.
Sensor Chess ha 8 livelli di gioco, è in grado di risolvere problemi di scacco matto in quattro mosse ed è molto utile anche da un punto di vista didattico: può sorvegliare una partita tra due sfidanti, controllare la legalità delle mosse e mostrare quali pezzi sono sotto la minaccia dell'attacco avversario. Sensor Chess prevede anche tre moduli aggiuntivi di gioco, ideati per migliorarne le prestazioni: Strong Play, con 2 Kbyte di memoria, Super Hypermodern, con 4 Kbyte e Super Classical, pure con 4 Kbyte di memoria ma con un miglior livello di gioco.
Per chi, invece, nel campo degli scacchi pretende il massimo, c'è lo Scisys Chess Champion Mark V, proclamato nel 1981 campione mondiale nella categoria commerciale dei microcomputer scacchistici. Ha una capacità di memoria di ben 48 Kbyte, e la sua abilità si adegua al vostro livello di gioco; è in grado di risolvere i problemi di matto in 7 mosse, e permette di giocare fino a 12 partite contemporaneamente.
Si possono impostare le proprie mosse anche utilizzando un cursore visualizzato sulla scacchiera a cristalli liquidi.

BYTES

"Nei sogni di Massimo Soriani, 16 anni, il paradiso è un prato di campagna fiorito di videogame. Ogni sabato Massimo cerca un pezzo del suo sogno in una sala giochi al centro di Milano. "Vado a combattere una guerra stellare su Xevious, il mio videogame preferito. Nella sala c'è un'atmosfera fantastica, la gente mi guarda, non posso sbagliare". Così inizia il "viaggio nel Pianeta Giovani", un articolo sui giovani italiani apparso nel settimanale Panorama in dicembre. Sempre nello stesso articolo un "box" sulle preferenze dei giovani di varie città italiane, Panorama riporta che a Milano è "in" giocare a Tempest (sempre che lo si trovi), a Modena è "in" giocare a Astron Belt, a Roma è "in" giocare ai videogame non di guerra e a Torino è "in" giocare a Frog (presumiamo che sia Frogger). Insomma, ai giovani piacciono i videogiochi e anche Panorama l'ha scoperto... A proposito di scoperte: il ColecoVision ha uno "skill level" (livello d'abilità) sconosciuto. Per giocare a quel livello basta inserire la cartuccia, attendere che appaia lo schermo Skill e premere i tasti 9 e * contemporaneamente e i tasti 0 e # subito dopo (sempre contemporaneamente)... Sezione adattamenti: i diritti dei giochi da bar Mad Planets (Gottlieb) e Gyruss (Century) sono stati acquistati dalla Parker Bros. che li adatterà per i diversi formati da casa; Mario Bros. (Nintendo) è stato invece acquistato dall'Atari sia per i videogiochi che per gli home computer... Champion Baseball, il gioco da bar della Sega di cui vi abbiamo parlato nel numero 10 di VG, è il primo videogioco arcade con split screen (schermo diviso) così da offrire al giocatore due punti di vista da cui osservare l'azione: una parte dello schermo mostra il campo da dietro la casa base, mentre l'altro inquadra il gioco dall'esterno-campo...
Ed ora la pubblicità: il costo della campagna pubblicitaria della Coleco per l'introduzione del computer Adam è stato, secondo il settimanale Advertising Age, superiore ai 20 milioni di dollari ma inferiore ai 25 milioni (in lirette svalutate è fra 32/40 miliardi)...
Notizia del mese: gira voce che l'Atari stia lavorando ad un nuovo sistema dedicato che dovrebbe sostituire il 5200 (peraltro mai arrivato su questi lidi): si chiamerà 3600 e dovrebbe avere una qualche forma di visualizzazione 3-D (ovvero tridimensionale), nonché la compatibilità con le cartucce formato VCS... Sempre per quanto riguarda l'Atari sembra che la società di Sunnyvale diventerà fra breve la società di San Jose, nel senso che farà costruire una nuova sede a San Jose, poco distante da Sunnyvale, quattro palazzi separati il cui costo dovrebbe aggirarsi sui 60 milioni di Wa-

ATARI SENZA VOCE

Ricordate il Voice Controller, il sistema di comandi per il VCS che doveva permettere al giocatore di sostituire al tradizionale comando a leva la propria voce per controllare i vari giochi (come avevamo annunciato nel n. 8)?
Beh, ci sono delle novità a proposito. Intere schiere di videogiocatori già speravano di poter avere un colloquio diretto con Harry Pitfall e Pac-man, per convincerli a saltare sulla testa dei coccodrilli o ad evitare il fantasmino Pinky verbalmente, e non con un mezzo tanto impersonale come un joystick; pare ora che questa ghiottissima possibilità sia destinata a scomparire: la Milton Bradley, produttrice dell'apparecchio in questione, ha infatti citato l'Atari per avere ignorato un precedente accordo tra le due società.
Con questo accordo la Milton Bradley si dichiarava disponibile a fornire all'Atari fino ad un massimo di 500.000 Voice Controller per il suo VCS, ad un prezzo compreso tra i 46 ed i 48 dollari.
L'Atari, dal canto suo, si era

shington (il presidente americano che appare sulle banconote da un dollaro)... Q*Bert è sicuramente il personaggio pubblico più probabile dopo Pac-Man tra quelli creati dai videogiochi: non per niente il nostro nasone, come avevamo già annunciato, ha un cartone animato tutto suo trasmesso in TV dalla CBS. Il programma, ambientato in un paese fantastico (e dove potrebbe essere di casa uno come lui se non in un paese fantastico?), narra le avventure di tipo giovanile di Q*Bert e dei suoi amici Q-Tee, Q-Ball, Q-Bit e Q-Val (quest'ultima nientepopodimeno che la sua fidanzata) contro il "cattivo" Coily e la sua combriccola... Il German Video Institute stima che alla fine del 1983 in Germania il totale delle consolle per videogiochi installate sarà di 635.000 unità; secondo la Parker Bros il totale sarà invece maggiore e raggiungerà precisamente le 900.000 unità. Sempre la Parker prevede che alla fine dell'84 le basi installate in Germania saranno 1.400.000... Checkers e 3D Tic Tac Toe (due vecchi giochi Atari) furono disegnati da Carol "River Raid" Shaw, ora dell'Activision... Sempre in tema di designer bisogna registrare il passaggio di Mark "Turmoil" Turmell (già disegnatore per la Sirius Software e la 20th Century Fox) all'Activision e di Chris Chance (creatore di Dig Dug per il 2600) alla Softsync... Quando l'allievo supera il maestro: Pac-Man è indubbiamente uno dei videogiochi più popolari della storia, ma in quanto a macchine prodotte Ms. Pac-Man lo batte! Mentre "lui" s'è fermato a 96.000 macchine, "lei" è arrivata alla soglia delle 100.000. Le nostre congratulazioni, signorina... Visto che parliamo della famiglia Pac-Man siamo lieti di annunciarvi un nuovo nato: si chiama Pac-Man Junior ed è il sesto (dico sesto) della serie. È un gioco con schermo a scorrimento con labirinto (poteva mancare?) più grande del solito... E dato che siamo in tema, aspettatevi anche il quarto videogioco della serie Donkey Kong (contando Mario Bros come terzo benché non vi figuri il gorillone): si chiama Donkey Kong 3. Mario il falegname è stato licenziato per assumere Stanley the Sprayer (lo spruzzatore) che, alla fine del gioco viene ripulito da uno sciame di api...

E chiudiamo con alcune anticipazioni molto in anticipo sui prossimi titoli per il 7400: sono in programma tre nuovi giochi e una cartuccia Basic. Quest'ultima è in grado di trasformare il Videopac 7400 in un home computer (finalmente si potrà usare la tastiera!) di media potenza; mentre i nuovi giochi saranno uno di guida del tipo Pole Position, uno di combattimento aereo (titolo non definitivo: Red Baron) e uno di calcio che — ci dice il nostro informatore — non avrà niente da invidiare al soccer Mattel... That's all, folks!

impegnata ad acquistare 128.000 apparecchi, ma sembra abbia successivamente cambiato opinione; ora la Milton Bradley è costretta ad affrontare, assieme ai suoi problemi finanziari (una perdita secca di circa 4 milioni e mezzo di dollari nella prima metà dell'83) anche questo inaspettato voltafaccia.

Per far fronte a questa situazione pare si stia mettendo a punto un apparecchio del tutto simile al Voice Controller per VCS, destinato però all'home computer Ti-99 4A della Texas Instruments.

SUPER HIT GAMES

Eccoli qua i supergiochi del 1983!

Non sono necessariamente i più venduti né i più gettonati ma sono sicuramente i più amati, desiderati e bramati dai nostri lettori. Queste due superclassifiche sono state infatti compilate sommando i risultati ottenuti dai singoli giochi mese per mese nelle classifiche votate da voi. Il risultato è quindi insindacabile: l'avete voluto voi con i vostri voti, con le vostre lettere.

Il vincitore nella classifica dei giochi da casa è Mr. Harry Pitfall, dominatore incontrastato con sette primi posti in dieci mesi (dal numero 3 al numero 9): un record che difficilmente verrà superato in futuro. Al secondo posto c'è Soccer della Mattel: nel paese dei Campeones du Mundo questo piazzamento del miglior gioco del calcio disponibile per un sistema per videogiochi non meraviglia più di tanto. Anzi, c'era da aspettarselo. Al terzo posto c'è Pac-Man dell'Atari, il videogioco più videogioco tra tutti quelli in circolazione, Atari o non Atari. Al quarto e quinto posto due altri giochi Mattel: uno recente come Lock'n'Chase, che ribadisce la popolarità dei giochi di labirinto, e un classico sportivo come Tennis, anche questa indubbiamente la migliore (e la più difficile) simulazione sportiva dello sport di Borg e compagni. Al sesto posto s'è piazzato il successo Imagic dell'anno: Demon Attack. Dopo D.A., al settimo posto, c'è Tron Deadly Discs: la battaglia all'ultimo sangue nella griglia di combattimento tra Tron e i guerrieri dell'MCP. All'ottavo posto figura il Conte Dracula sempre assetato di sangue fresco mentre al nono e al decimo abbiamo altre due simulazioni sportive della Mattel per l'Intellivision: il bellissimo Basketball e Skiing. All'undicesimo ecco il secondo titolo Activision di questa superclassifica: River Raid; in dodicesima posizione invece un terzo Imagic per Intellivision, Beauty & the Beast (sicuramente uno dei più bei giochi per l'Intellivision in circolazione).

Al tredicesimo posto un altro classico: Asteroids dell'Atari. Al quattordicesimo il settimo titolo Mattel per l'Intellivision, Star Strike, uno dei primi beniamini dei nostri lettori; e infine, al quindicesimo posto, ultimo della nostra Superclassifica, Berzerk, un titolo che probabilmente molti di voi si meraviglieranno di trovare in questa classifica: eppure è un bel gioco e merita questa posizione.

Nei giochi da bar non stupisce invece la prima posizione di Pac-Man (Bally/Midway) the King of Videogames. Il gioco non è certo recente ma come la musica dei Beatles resiste al tempo. In seconda posizione c'è Turbo, mentre in terza Zaxxon, entrambi della Sega.

Donkey Kong (poteva mancare l'amato scimmione?) è in quarta posizione, mentre in quinta figura Tarzan, benché non abbia incassato granché nelle sale giochi e nei bar d'Italia. Al sesto posto il prode marinaio mangiaspinaci Popeye della Nintedo. Pengo è in settima posizione e Frogger in ottava (entrambi della Sega) a dimostrazione che i cosiddetti "cute games" piacciono.

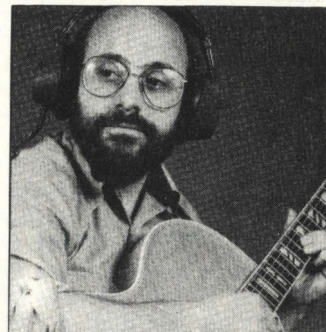
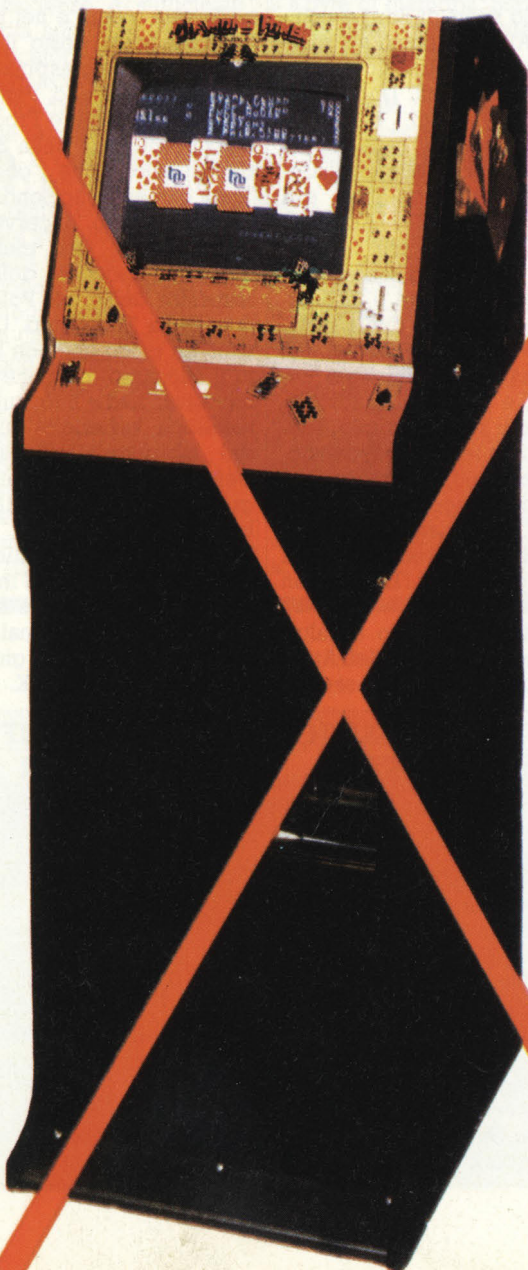
Al nono posto il cervellotico ma stupendo Qix, mentre in decima il successo dell'ultimo semestre dell'anno: Pole Position, della Taito/Atari. Undicesimo un gioco che non ha avuto il successo (di monete) che meritava: Lady Bug, un originalissima variazione sul tema del labirinto. Dodicesimo è Defender: un grande e impegnativo classico della Williams.

Tempest è al tredicesimo posto: a nostro avviso meritava forse di più perché è uno dei giochi più originali mai realizzati ma siete voi i giudici e avete deciso così. O.K.

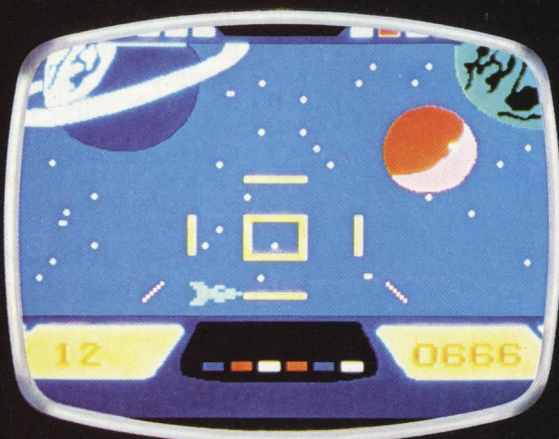
SUPERCLASSIFICA DA CASA		SUPERCLASSIFICA DA BAR
1) Pitfall	Activision	1) Pac-Man
2) Soccer	Intellivision	2) Turbo
3) Pac Man	Atari	3) Zaxxon
4) Lock'n'chase	Intellivision	4) Donkey Kong
5) Tennis	Intellivision	5) Tarzan
6) Demon Attack	Imagic	6) Popeye
7) Tron Deadly Discs	Intellivision	7) Pengo
8) Dracula	Imagic	8) Frogger
9) Basketball	Intellivision	9) Qix
10) Skiing	Intellivision	10) Pole Position
11) River Raid	Activision	11) Lady Bug
12) Beauty & the Beast	Imagic	12) Defender
13) Asteroids	Atari	13) Tempest
14) Star Strike	Intellivision	14) Moon Ranger
15) Berzerk	Atari	15) Tron

IL VIDEOPOKER È UN BARO

Tra le tante macchine a gettone che popolano le sale-gioco di tutta Italia non è difficile scorgere anche qualche fratellastro indesiderato e malvoluto.
Ci riferiamo ai videopoker, veri e propri flipper elettronici di puro azzardo che, è bene ricordarlo, sono da considerare assolutamente illegali. L'insospettabile e discutibile successo di questa categoria di giochi elettronici che ben poco ha da spartire con i nostri cari Pole Position, Popeye e Gyruss ha attirato nell'ambiente dei videogiochi personaggi di pochi scrupoli, attratti dalla possibilità di facili e cospicui guadagni; tutta questa atmosfera contribuisce a creare attorno alle sale-gioco di qualsiasi tipo una fama di illegalità e di disonestà che spesso non meritano.
Come si gioca al videopoker è presto detto: il giocatore consegna direttamente al gestore del locale la somma che vuole puntare (da 200 a 5000 lire, ma da qualche parte si scommette anche di più).
Il gestore carica la macchina, e premendo un tasto appaiono 5 carte scelte a caso dal computer; il giocatore cambia poi una o più carte per puntare alla vincita: con una doppia coppia si raddoppia la posta; con un tris la si triplica; una scala fa vincere 5 volte la puntata, il colore sette, il full 10, il poker 40, la scala reale minima 100 e la scala reale massima 500.
Volendo si può mettere in palio ulteriormente la vincita tentando di indovinare se il valore di una carta coperta supera o meno il 7; in caso di successo la vincita raddoppia, altrimenti si perde tutto. Questa operazione può essere ripetuta più volte.
Inutile dire che il videopoker è uno dei sistemi più sicuri e meno intelligenti di buttare i propri soldi dalla finestra.
Innanzitutto si gioca "all'americana", vale a dire con 13 carte per seme, il che diminuisce sensibilmente la possibilità di ottenere una combinazione utile. Il raddoppio della vincita offre poi una probabilità inferiore al 50%, dato che in caso di uscita del 7 il giocatore perde tutto.
A tutto ciò si deve aggiungere il fatto che spesso e volentieri queste macchine sono truccate (questa è da considerarsi non tanto l'eccezione, quanto la regola: si tratta di un operazione abbastanza semplice che qualsiasi tecnico specializzato è in grado di eseguire con facilità).
Nell'improbabile caso che qualcuno riesca a portarsi a casa qualche lira, inoltre, sappia che la sua vincita è stata ottenuta da un gioco di puro azzardo, e perciò va considerata fuorilegge. Non che i gestori di queste macchinette illegali rischino un granché, in ogni caso: una multa di 400.000 lire, il sequestro dei flipper e la reclusione da tre mesi ad un anno è il massimo della pena a cui vanno incontro questi discutibili personaggi. L'unica efficace possibilità di porre fine a questo giro di affari decisamente di scarsa limpidezza è dimostrare che i videopoker sono effettivamente manomessi, che le probabilità di vittoria sono state alterate e che quindi si tratta di una vera e propria truffa. La condanna scatterebbe allora a cinque anni; sempre inadeguata, in ogni caso, per chi da questa attività lucra decine di milioni in una sola settimana.

MUSICA PER VIDEOGIOCHI

Il fragore delle esplosioni, il sibilo dei proiettili, il waka-waka di Pac-Man: questi sono i suoni dei videogiochi.
Belli, realistici e adatti all'azione quanto si vuole, ma dopo un po' forse vengono a noia. Niente di meglio che sostituirli con un bel brano musicale che magari, oltre a fornire una colonna sonora più piacevole, stimola il giocatore a far meglio. In fin dei conti non si dice che le mucche fanno più latte se gli si fa ascoltare della musica (nessuna intenzione di paragonare i videogames alle mucche, per carità!)?
È proprio questo che deve aver pensato Ethan Fein, un musicista-compositore nonché videogiocatore, quando ha avuto l'idea di creare della musica per videogiochi. Fein ha composto e registrato (con l'aiuto di altri musicisti) due colonne sonore generiche che servissero d'ispirazione ai giocatori.
Una, Music for Space Battle Video Games, è adatta alle battaglie spaziali in qualunque galassia e contro qualunque nemico; l'altra, Music for Munchie Video Games, è ideale per i giochi in cui qualcuno mangia qualcosa (Pac-Man docet).
L'idea è assurda, ma spesso sono proprio queste le idee che funzionano. Le due colonne sonore sono su cassetta e contengono più di 90 minuti di musica: anche i giocatori esperti ne avranno a sufficienza e non rischieranno di trovarsi a metà gioco senza musica. Chi volesse una o entrambe le cassette potrà rivolgersi alla: Eucaliptus Records, 28 Singleton Street, Woonsocket, RI 02895, USA. Il prezzo di ciascuna cassetta è di 9.95 dollari.

PHILIPS

Vi dà fantastici Videogiochi...

la formidabile battaglia stellare

l'invasione viene dallo spazio

e diventa Home Computer !

esempio di programma

LA SPECIALE CASSETTA BASIC MICROSOFT con 22 K di Ram trasforma Videopac in PHILIPS HOME COMPUTER.

NMS

ARCADE AWARDS 1984: ECCO I VINCITORI!

Ecco i risultati della quinta edizione degli Arcade Awards, il più prestigioso premio del mondo dei videogiochi. Un vero e proprio Oscar dell'elettronica di intrattenimento sponsorizzato dalla rivista americana Electronic Games.

Quest'anno, a differenza degli anni scorsi, i premi sono stati conferiti in base alle raccomandazioni del Comitato Giudicante (che gli anni precedenti era quello che decideva da solo i vincitori) e ai voti ricevuti dalla rivista dopo aver selezionato e pubblicato sul numero di settembre 83 i contendenti. Quest'anno quindi si è tenuto conto anche delle opinioni dei giocatori e sicuramente i vincitori dell'edizione 84 sono i più rappresentativi tra tutti i giochi premiati fino ad ora.

Un'altra novità di quest'anno è l'istituzione di un nuovo premio: il Grand Arcade Award per il miglior Gioco Elettronico dell'Anno. Anche per quanto riguarda le categorie c'è una novità: oltre alle solite (videogiochi da casa, coin-op e giochini elettronici) quest'anno è stata istituita anche la categoria videogiochi-computergiochi che sancisce ufficialmente l'integrazione che sta creandosi tra queste due branche del divertimento elettronico.

Ed ora veniamo ai premi... la busta, per favore.

IL GIOCO ELETTRONICO DELL'ANNO

Miner 2049er (Big Five/Computer Atari; MicroFun/Apple II e ColecoVision; Tigervision/Atari 2600)

CATEGORIA VIDEOGIOCHI

VIDEOGIOCO DELL'ANNO (Meno di 16K di memoria ROM)
Ms. Pac-Man (Atari/Atari 2600)
Certificati di Merito: Burger Time (Mattel/Intellivision); Dracula (Imagic/Intellivision); Keystone Kapers (Activision/Atari 2600).

VIDEOGIOCO DELL'ANNO (16K o più di memoria ROM)
Lady Bug (Coleco/Colecovision)
Certificati di Merito: Centipede (Atari/Atari 5200); Spinball (GCE/Vectrex); Zaxxon (Coleco/Colecovision).

MIGLIOR VIDEOGIOCO DI FANTASCIENZA/FANTASY
Vanguard (Atari/Atari 5200)
Certificati di Merito: Phoenix (Atari/Atari 2600); Moon Patrol (Atari/Atari 2600).

MIGLIORI EFFETTI AUDIO/VISUALI (Meno di 16K)
Dolphin (Activision/Atari 2600)
Certificati di Merito: B-17 Bomber (Mattel/Intellivision); Dragonfire (Imagic/Intellivision).

MIGLIORI EFFETTI AUDIO/VISUALI (16K o più)
Donkey Kong Jr. (Coleco/Colecovision)
Certificati di Merito: Qix (Atari/Atari 5200).

MIGLIOR VIDEOGIOCO D'AZIONE
River Raid (Activision/Atari 2600)
Certificati di Merito: MegaForce 20th century fox Videogames/Atari 2600); Polaris (Tigervision/Atari 2600); Super Cobra (Parker Brothers/Atari 2600).

MIGLIOR VIDEOGIOCO DI AVVENTURA
Advanced Dungeons & Dragons (Mattel/Intellivision)
Certificati di Merito: Jungle Hunt (Atari/Atari 2600); Tutankham (Parker Brothers).

MIGLIOR VIDEOGIOCO SPORTIVO
Enduro (Activision/Atari 2600)
Certificati di Merito: Real Sports Baseball (Atari/Atari 2600) Real Sports Football (Atari/Atari 2600).

CATEGORIA VIDEOGIOCHI - COMPUTERGIOCHI

VIDEOGIOCO-COMPUTER GIOCO PIU' DIVERTENTE
Oink! (Activision/Atari 2600)
Certificati di Merito: Freefall (Sirius/Apple II); K.C's Krazy Chase - Caccia al Dragone (Odyssey-Philips/Odyssey^2-Videopac); Preppie! II (Adventure International/Computer Atari).

MIGLIOR TRASPOSIZIONE DA ARCADE A VIDEOGIOCO - COMPUTERGIOCO
Kangaroo (Atari/Atari 5200)
Certificati di Merito: Frogger (Parker Brothers/Computer Atari); Kick-Man (Commodore/Commodore 64); Turtles (Odyssey-Philips/Odyssey^2 - Videopac).

MIGLIOR VIDEOGIOCO-COMPUTERGIOCO PER MULTIGIOCATORI
M.U.L.E. (Electronic Arts/Computer Atari)
Certificati di Merito: Dungeon (TSR/Apple II); Oil Baron (Epyx/Apple II); Wizard of Wor (Roklan/Computer Atari).

MIGLIOR VIDEOGIOCO-COMPUTERGIOCO EDUCATIVO
Learning with Leeper (Sierra On-Line/Apple II)
Certificati di Merito: Alphabet Arcade (PDI/Computer Atari); Snooper Troops, Case N° 2 (Spinnaker/Computer Atari).

MIGLIOR VIDEOGIOCO-COMPUTERGIOCO INNOVATIVO
Archon (Electronic Arts/Computer Atari)
Certificati di Merito: Galactic Gladiators (Strategic Simulation); Pinball Construction Set (Electronic Arts/Computer Apple e Atari); Moondust (Creative Software/Commodore 64).

CATEGORIA COIN-OP

COIN-OP DELL'ANNO
Pole Position (Atari)
Certificati di Merito: Frontline (Taito); Joust (Williams); Super Pac-Man (Bally/Midway).

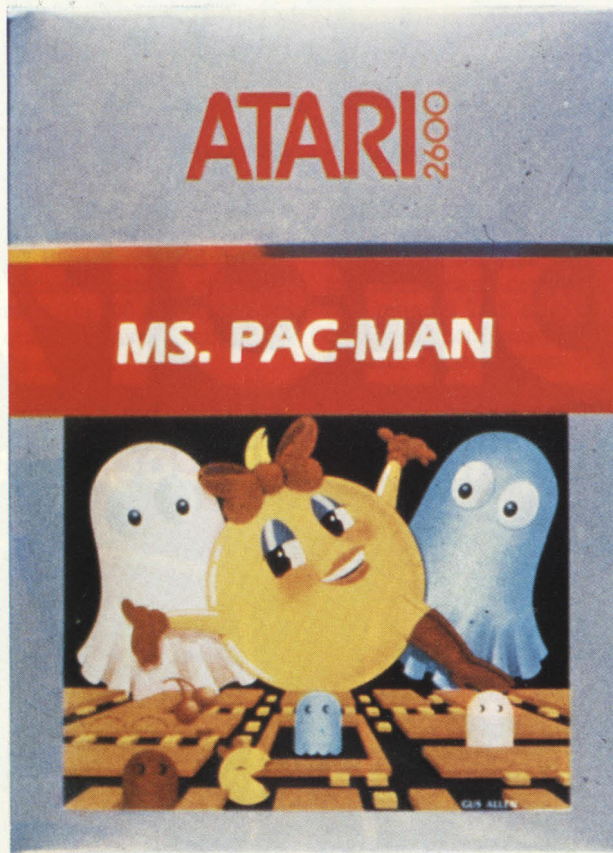
MIGLIOR COIN-OP DI FANTASCIENZA/FANTASY
Xevious (Atari)
Certificati di Merito: Jungle Hunt (Taito); Star Trek (Sega).

MIGLIOR COIN-OP INNOVATIVO
Q*Bert (Mylstar)
Certificati di Merito: Baby Pac-Man (Bally/Midway).

MIGLIOR EFFETTI AUDIOVISIVI
Dragon's Lair (Cinematronics)
Certificati di Merito: Burgertime (Data East/Bally); Popeye (Nintendo).

CATEGORIA GIOCHINI ELETTRONICI

GIOCHINO ELETTRONICO DELL'ANNO
Q*Bert (Parker Brothers)
Certificati di Merito: Donkey Kong Jr. (Coleco); Ms. Pac-Man (Coleco).

GIOCO MINI-ARCADE DELL'ANNO
3-D Sky Attack (Tomy)
Certificati di Merito: Emergency (Hattori); Space Invaders (Tigervision).

SUPERCOMMODORE IN ARRIVO?

Nessuno lo vuole ammettere a livello ufficiale, ma da notizie trapelate dall'assemblea degli azionisti Commodore pare certo che la casa americana si stia preparando a lanciare una vera bomba, il CBM 128.
Si tratterebbe di una macchina dotata di microprocessore 16-bit, disk drive incorporato e 128 K bytes di memoria RAM; il tutto al prezzo di soli 700 dollari, una cifra che metterebbe in crisi le vendite sia del computer ADAM della Coleco (che è stato annunciato con un prezzo al pubblico analogo), sia quelle delle nuova serie XL dell'Atari. Ma la notizia ancora più incredibile è che il medesimo computer potrebbe essere disponibile anche senza il disk drive, in questo caso con un prezzo di listino inferiore ai 400 dollari!
Secondo gli analisti del mercato italiano, la notizia di un nuovo computer della Commodore sarebbe giustificata dalla mancata adesione della Commodore alla nuova politica di rialzo dei prezzi decisa da tutte le altre case di home computer. La Coleco infatti, ancora prima di mettere in commercio il suo sistema ADAM, aveva annunciato un aumento di 100 dollari sul prezzo al pubblico e la Atari ha portato i suoi 400 e 800 rispettivamente a 249 e 399 dollari, facendo salire in proporzione anche i prezzi delle periferiche.
Questa nuova politica dei prezzi è stata concordata dopo il ritiro della Texas Instruments dal campo degli home computer in seguito alla folle corsa al ribasso che aveva caratterizzato tutto il 1983. Se la Commodore non si adegua ai rialzi (guadagnando quindi di meno), vuol dire che "gatta ci cova". Ora non resta che aspettare.

TRIPLA ENTRATA! CHI OFFRE DI PIU'?

Pensavate che le cartucce a doppia entrata della Xonox potessero essere il massimo che la tecnologia odierna potesse offrirvi? Prima dell'introduzione delle cartucce double-ender (questo è il nome inglese) della Xonox molti giocatori ci avrebbero messo la firma se qualcuno avesse offerto loro due giochi al prezzo di uno. Anche voi, no?
Beh, ora c'è chi offre di più. Che ne dite di tre giochi al prezzo di uno? Sembra una di quelle offerte da supermercato in periodo natalizio: prendi tre, paghi due! Invece è tutto vero. L'idea di queste tri-cartucce è venuta all'Amiga, società americana già famosa per aver inventato il Joyboard (il comando che si manovra con i piedi che abbiamo presentato nel reportage da Chicago sul N° 8 di VG).
Le cartucce, che sono compatibili con l'Atari 2600, previste sono tre (con tre giochi ciascuna, ricordate), anche se attualmente ne è stata messa in commercio una sola, e si intitolano "The Power Play Arcade Series". Fosse tutto qui. Infatti, come se non bastasse, i tre giochi del primo Power Play Arcade sono addirittura tridimensionali (nel senso che bisogna giocarli indossando i particolari occhialini rossi-verdi): si chiamano 3-D Ghost Attack, 3-D Havoc e 3-D Genesis.
Che qualcuno si sbrighi ad importarli, per favore!

ATTUALITÀ

COME NASCE UN VIDEOGIOCO

"Dietro ad ogni videogioco lavora un equipe di cento persone", dice in questa intervista Condon Brown, direttore del Software Development all'Atari.

Fino a poco tempo fa i designer di videogiochi erano assolutamente inavvicinabili. Le società per cui lavoravano ne erano gelosissime e spesso non ne dicevano neanche il nome. A poco a poco, man mano che diventavano dei 'personaggi', sono usciti dall'ombra e noi stessi su VIDEOGIOCHI ne abbiamo intervistati più d'uno. Abbiamo così sentito il loro punto di vista su cosa vuol dire fare un videogioco, come nasce l'idea, come mai a uno gli viene in mente di fare il game designer, e così via.

Questa volta abbiamo invece intervistato la persona che sovraintende e coordina il lavoro dei designer.

È Condon Brown, prima designer lui stesso e ora direttore del Software Development della Atari, la divisione che si occupa della produzione di tutto il software Atari, da quello per il VCS a quello per i computer e i coin-op.

L'abbiamo conosciuto a Monaco di Baviera in occasione del Campionato Mondiale di Centipede e abbiamo fatto una lunga chiacchierata su come nasce un videogioco, più in generale sul processo produttivo che sta dietro alla creazione di un gioco e coordina l'inventiva dei designer.

Abbiamo così scoperto che dietro al misterioso designer c'è tutto uno staff di appoggio che aiuta, controlla, prova i giochi, li recensisce, sonda il mercato, ecc. ecc.

Non tutto quindi è affidato alla pura creatività e estro del programmatore! Anzi in casa Atari qualche volta fanno, come gli impiegati, quello che gli si dice.

L'INTERVISTA

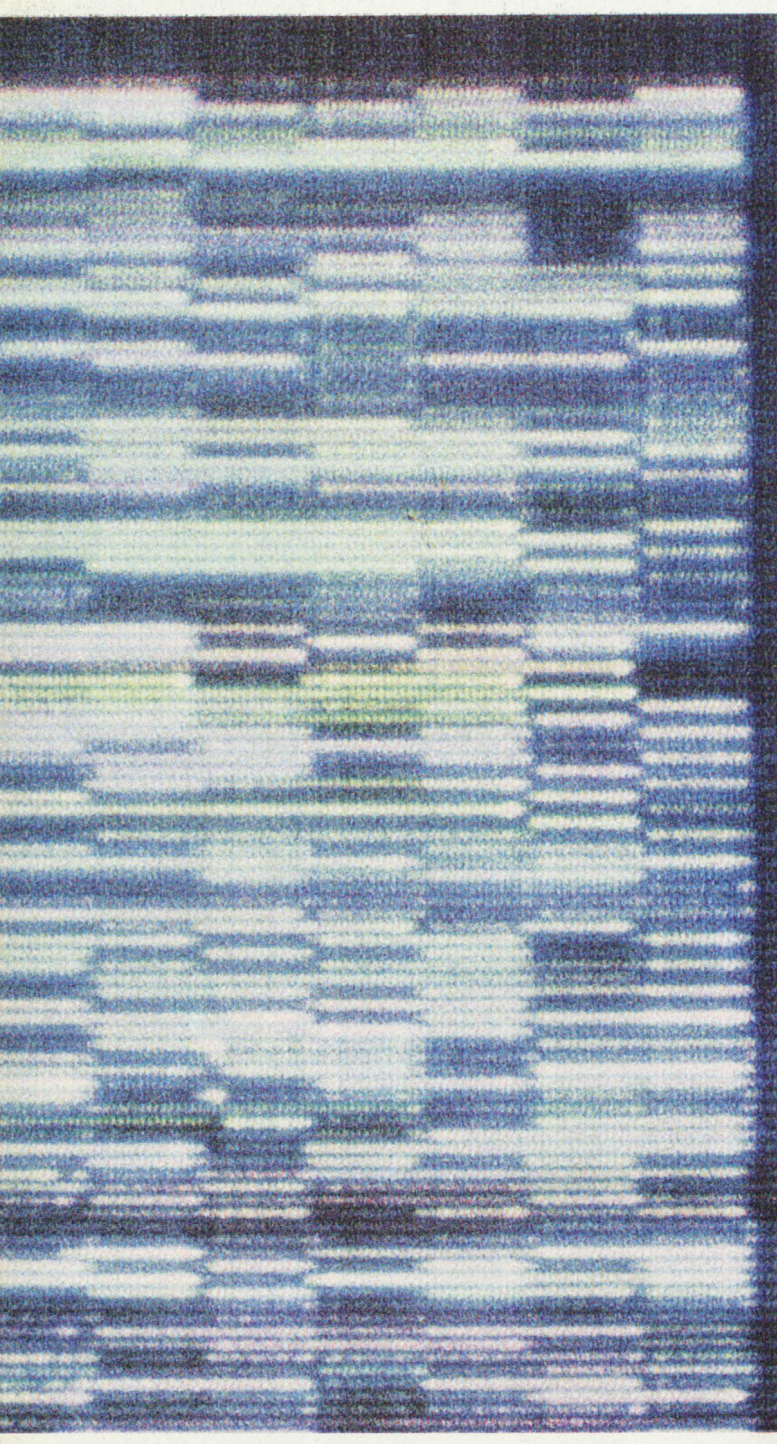
Vuoi dirci brevemente qual'è la strada che deve percorrere un videogioco dal momento dell'idea iniziale a quello della cartuccia che entra in distribuzione?

Bisogna fare una precisazione iniziale. Il nostro software si divide in tre diverse categorie: 1) i videogiochi da bar, per i quali Atari è molto famosa. 2) i LIC (Licensed International Character) cioè quei giochi che si ispirano a personaggi già esistenti, ad esempio, dei fumetti, o dei cartoni animati (tipo Asterix) e anche quei giochi che sono la versione home di giochi da bar. 3) poi per ultimo, anche se naturalmente non per importanza, ci sono gli original games quei giochi che sono una creazione originale dei designer.

Dietro a ogni videogioco lavora un equipe di cento persone. Naturalmente non sono tutti programmatori: è lo staff di supporto tipo i 'tester', gli 'announcer people', le persone del marketing e quelle dell'amministrazione. Le varie tappe che un gioco per il VCS deve attraversare prima di arrivare nei negozi sono, più o meno, le seguenti:

A - Il *concept*: è la fase dell'idea pura e semplice. In un certo senso è la fase più semplice perché c'è poco da fare: o l'idea c'è o non c'è. Non puoi tanto lavorare sulla creazione. Sei seduto lì (o meglio il designer è seduto lì davanti alla tastiera, ndr) e ti viene un'idea vuoi di una trasposizione vuoi di un gioco di pura fantasia. Questo è proprio il primo passo.

B - Il *Design*: è la fase in cui si studia la grafica, il tipo dei personaggi, i colori e l'ambientazione da dare al gioco. È a partire da questa fase che si inizia a prendere in considerazione il target a cui si rivolgerà il gioco. Perché se per esempio si pensiamo che sia un gioco adatto per un ragazzo tra i 16 e i 17 anni (che secondo i nostri studi

COME NASCE UN VIDEOGIOCO

è il target medio dei giochi Atari) allora ci saranno, astronavi, esplosioni, colori forti, si sceglieranno cioè quegli elementi che sottolineano di più l'azione e l'abilità. Se invece è un gioco che pensiamo si rivolga più alle donne allora i personaggi saranno più simpatici, i colori più delicati.

C - *Program*: questa è la fase più difficile, quella in cui il programmatore scrive il programma, cioè traduce in linguaggio comprensibile alla macchina le istruzioni necessarie a realizzare ciò che ha pensato nelle fasi A e B. In genere ci vogliono dai 4 ai 6 mesi, ma alle volte anche più di un anno. In questa fase il programmatore può essere affiancato da altri programmatori che lo aiutano risolvere alcuni particolari problemi di programmazione; tipo certe soluzioni grafiche o sonore. Non tutti i programmatori infatti sono artisti o musicisti.

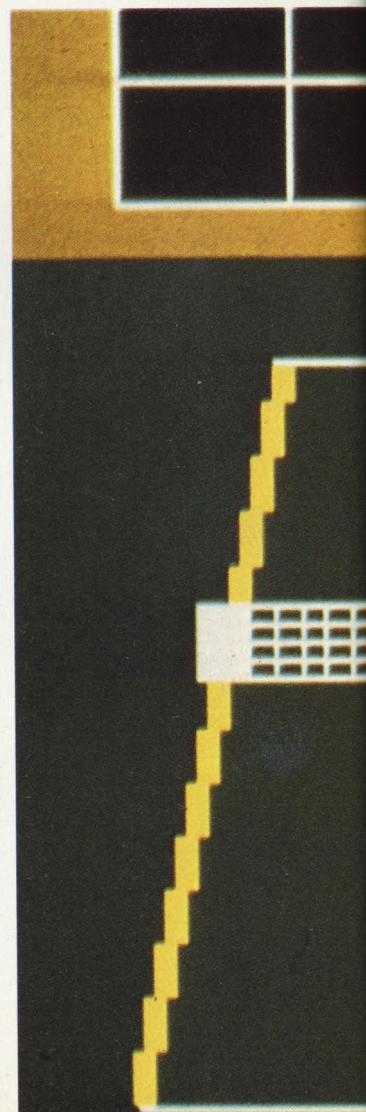
D - *Debug*: significa eliminazione dei difetti di programma. Un gruppo speciale di persone che si chiamano "announces" giocano il gioco per due o tre settimane per controllare che funzioni come dovrebbe e che i punti corrispondano. In questa fase, che si situa quando il programma è quasi terminato, il gioco viene anche analizzato. Gli announces riportano continuamente al gruppo dei programmatori la loro opinione, i loro consigli: se i comandi funzionano bene, se il gioco è troppo difficile o troppo lento o troppo confuso. Noi vogliamo un gioco infatti che sia facile da imparare e difficile da vincere. Tutte queste opinioni sono molto importanti in questa fase perché permetteranno ai programmatori di risolvere i "software bug" che altrimenti, per averci lavorato sopra ore, giorni e mesi, sarebbero difficili da individuare con obiettività.

E - *Public Test*: è la fase cruciale, è qui che chiediamo al pubblico se abbiamo fatto o no un buon lavoro, se abbiamo o no avuto successo. Diamo il gioco da provare nelle case così che persone diverse e di età diversa lo giochino e diano il loro parere ai programmatori su cosa va e cosa non va, e cosa si potrebbe fare per migliorarlo.

Se dai pareri ricevuti ci rendiamo conto che il gioco non va allora ne fermiamo la produzione (come per esempio è successo con Tempest di cui non siamo riusciti a realizzare la versione domestica).

Il *public test* è solo qualitativo, cioè quello che chiediamo al gruppo esterno di persone è una risposta sulla qualità di un gioco.

E - *Review*: in questa fase il gioco viene analizzato dai responsabili del marketing e delle vendite. Al termine bisogna decidere: o si ferma tutto o si torna indietro e si studiano delle altre soluzioni.

F - *Play Test*. In questa fase cerchiamo invece delle indicazioni quantitative: è piaciuto il gioco? Quanto? A quanti può piacere? Se è piaciuto quanto sarebbero disposti

a pagare per una cartuccia: 30 $, 100 $ o niente del tutto?

Una volta ottenuto queste indicazioni si pone ancora il problema di scegliere: tornare a lavorarci sopra perché non si è colpito bene il target previsto, o mollare il progetto oppure proseguire verso la.

G - *Manufactory e Distribution*: cioè la produzione e distribuzione del prodotto.

Ma c'è ancora un'ultima fase, il:

H - *Sales Debug*: anche da questa fase vediamo se abbiamo o no avuto successo. Dato che siamo un'industria vogliamo guadagnare: se un gioco non vende vuol dire che qualcosa non ha funzionato.

Utilizzate anche voi le solite categorie di definizione di un gioco (spaziale, avventura, ecc.) e se si in che momento del processo sopra descritto entrano in gioco?

Siamo soliti dividere i giochi in sei categorie che ci servono al fine di meglio individuare il target finale. Queste sei sono: Space Game (cioè quelli spaziali - tipo Defender); Children Game (giochi per bambini); Military Game (di guerra - tipo Combat o Battle Zone); Maze Game (labirinto - tipo Dig Dug o Pac-Man); Adventure (avventura - tipo Raiders of the Lost Ark) e per ultima Sport & Race (cioè i giochi di guida e sport).

Appena formulata l'idea di un nuovo gioco si cerca subito di vedere a quale categoria appartiene per vedere quali sono le caratteristiche di design più appropriate.

Dicevi prima che il programmatore può essere affiancato da qualcun altro?

Si qualche volta il designer viene affiancato da una persona che non c'entra niente con la programmazione ma che in compenso conosce molto bene il soggetto da trattare. Questo vale soprattutto per i giochi che si ispirano a personaggi di fumetti, come Asterix o Topolino. In questo caso è molto importante l'aiuto esterno sia per quel che riguarda la definizione della grafica che per lo svolgimento della storia-gioco.

E il passaggio da un videogioco da bar a uno da casa chi lo fa?

La trasposizione bar/casa è un progetto molto interessante. Il programma per un coin-op è un programma molto grosso perché non c'è nessuna limitazione di memoria: i programmatori possono utilizzare tutta la ROM che vogliono senza nessuna costrizione come invece nel VCS. Quindi quando facciamo una conversione non è questione di riscrivere i codici, ma di riscrivere completamente il programma. E molto spesso non sono gli stessi programmatori che lo fanno perché ogni designer ama fare una cosa o l'altra.

Qual'è la differenza per i produttori di software tra un videogioco da bar e uno da casa? Quali idee di base sono diverse?

Nel VCS non vogliamo che la gente ci metta dentro una moneta: vogliamo solamente che si diverta a giocare. In un videogioco a gettone vogliamo invece che il gioco sia abbastanza accattivante perché uno ci metta dentro una moneta. Nella progettazione di un videogioco da bar il criterio su cui ci si muove è che, si, tu perderai ma potresti fare meglio se solo mettessi un'altra moneta. Quello che invece cerchiamo di raggiungere con un gioco per il VCS è quello del piacere di giocare e di continuare a giocare. In entrambi i casi siamo molto attenti alla grafica, ai suoni e alla giocabilità di un gioco ma è il modo in cui queste cose vengono unite, relazionate tra loro che fa di un gioco un bel gioco: quello che conta è l'esperienza totale che un gioco dà al giocatore. È qui che si può parlare d'arte. Non c'è nessun altro lavoro che unisca così l'arte alla scienza ed è qualcosa di cui non so dare una spiegazione. È per questo che facciamo i vari test a

COME NASCE UN VIDEOGIOCO

un gioco, perché non c'è nessun altro modo di sapere se piacerà o no. Se parli con cinque designer avrai cinque diverse filosofie del design e sono tutte giuste. Il problema è quale si adatta meglio a quel particolare gioco.

I designer sono sempre liberi di decidere su quale gioco lavorare?

Ci sono dei giochi in effetti per cui i designer vengono, in qualche modo, costretti: dai tempi di uscita, dal fatto che è una conversione, oppure perché vogliamo far uscire un certo gioco prima che ci pensi qualcun altro. Ci sono invece degli altri giochi che hanno i tempi dati loro dai designer stessi e noi lasciamo loro questa libertà perché reputiamo che quello a cui stanno lavorando potrà diventare un bel gioco.

Quando perdeste i game designer che fondarono l'Activision fu più difficile trovare dei buoni programmatori o qualcuno con buone idee?

I designer che lasciarono Atari erano degli ottimi programmatori e direi proprio che la cosa più difficile fu quella di trovarne altri alla stessa altezza come programmatori. Avere delle idee non è poi così difficile ma trovare qualcuno veramente competente nella programmazione in assembler lo è, perché quella di un gioco è un tipo molto particolare e difficile di programmazione e non tutti la sanno fare veramente bene.

Prima dicevi che può succedere che di un gioco venga interrotta la programmazione. Allora quanti giochi di quelli pensati e iniziati arrivano poi al mercato?

Prima ne arrivavano circa 1 su 5 ora invece siamo migliorati ne arrivano 1 su 3, soprattutto perché siamo molto più esperti e abbiamo raffinato tutto il processo di programmazione. All'inizio i designer erano molto più liberi di adesso nei tempi e modi di lavorare, e siccome è un lavoro creativo più di tanto non si può irrigimentare; allora raffinando l'intero processo abbiamo migliorato a nostro vantaggio il rapporto gioco-pensato/gioco-prodotto.

A che punto del processo sopra descritto sapete che un certo gioco avrà successo?

La prima cosa che mi verrebbe da dire è: quando iniziamo a vedere i soldi, ma naturalmente se ci basassimo solo su questo, sarebbe quasi sempre un disastro. Per questo svolgiamo dei test. Come ho già detto ci sono i debug, il public test e il play test; ognuno di questi test dà come risultato una specie di voto, a seconda del voto possiamo farci un'idea sul successo o meno del gioco (salvo restando naturalmente la possibilità di sbagliare).

È a partire da questo numero che decidiamo quanto spingere un gioco, quanto promuoverlo o quanto investire in pubblicità. Se per esempio per un original il numero che viene fuori è 6/9 (che è molto alto) allora lo spingiamo e lo promuoviamo. Per un gioco adattato o per un licensed il discorso è molto più facile. Per esempio un gioco come ET si basa anche sul fatto che molti hannc visto il film, molti sanno chi è il personaggio e in un certo senso questo aiuta.

Questo fatto del conoscere il personaggio, si riallaccia a un problema più generale legato al cosiddetto 'word of mouth', cioè alle cose che passano di bocca in bocca. Ricerche recenti, svolte lo scorso anno, hanno dimostrato che quello che fa maggior pubblicità a un gioco è il fatto che i ragazzi fra di loro si dicono e si raccontano le cose. "Hai visto l'ultimo gioco? Guarda questa cartuccia è fantastica!" È da frasi come queste, da ciò che i ragazzi si raccontano quando comprano un gioco che nasce la vera reputazione di un gioco. È per questo che è molto importante il giudizio del pubblico che noi riceviamo attraverso i play test, perché se un gioco non piace puoi anche spenderci milioni di

pubblicità e non serviranno assolutamente a niente se non a buttare via i soldi.

Parlavi prima a proposito della Raze di Design, di Target maschile e Target femminile. Non pensi che in generale i vostri giochi siano improntati soprattutto a una logica maschile di competizione?

Non lo so. Forse questo discorso era valido fino a qualche anno fa quando i nostri giochi erano essenzialmente giochi spaziali che erano giocati essenzialmente da ragazzi. Ma da quello che risulta da ricerche molto recenti, ora le donne giocano molto di più di prima e alle volte anche più degli uomini. Circa un anno e mezzo fa abbiamo studiato un gruppo di Sunnyvale: guardavo una ragazza giocare un gioco che stavamo provando e ad un certo punto dice: "ma non si può uccidere niente! Voglio uccidere qualcosa!" Rimasi molto sorpreso e pensai che fosse giunto il momento di rivedere quali erano i nostri criteri di progettazione per un gioco che piacesse alle donne.

Anche perché non penso che la competizione sia solo un concetto maschile. Puoi competere col tuo risultato precedente, è una competizione con te stesso per fare sempre meglio. Joust per esempio è un gioco in cui devi cooperare col tuo compagno, giochi insieme a lui. Credo che sempre più svilupperemo dei giochi in questa direzione, perché è molto interessante; ma nonostante questo la competizione c'è sempre: se non altro nel riuscire dove prima non sei riuscito.

Cosa ne pensi dei giochi educativi? So che l'Atari ne ha già pronti alcuni, continuerete a farli?

Certo, continueremo a farli. Ma in un certo senso ogni gioco, in quanto necessita di una abilità particolare per essere risolto, insegna qualche cosa; insegna per lo meno quella capacità che può essere di coordinamento oculo/motorio o di deduzione logica oppure ancora capacità di riconoscere certe forme.

Quando per risolvere Pac-Man devi imparare un "pattern", devi anche sviluppare la memoria per poi ricordartelo ogni volta. È vero però che stiamo studiando dei giochi educativi che insegnino certi particolari concetti e non è facile: devi comunque avere qualcuno che ha e sa insegnare qualcosa.

1 IMAG

UNA FINE

La tremendissima prova

I tremendissimi partecipanti

Il più tremendo dei tremendi: il campione

Gli stratremendi vincitori

C MATCH
TREMENDA

54 esperti di videogiochi selezionati tra centinaia in tutta Italia e di tutte le età si sono scontrati nella prima vera finale nazionale di videogiochi.

I sei finalisti hanno dimostrato di meritare il titolo di super esperti, cimentandosi su ben quattro sistemi in sei gare diverse.

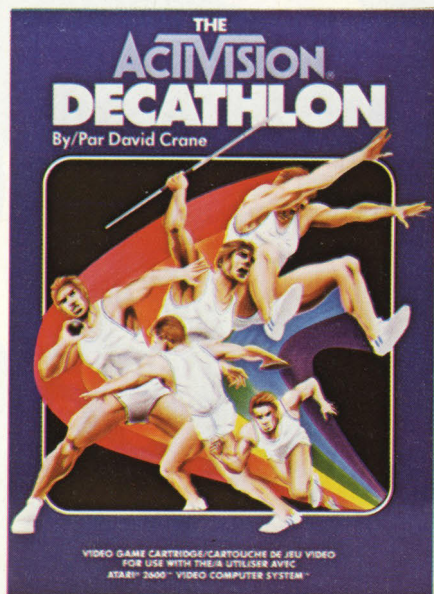
a che Gi... Giochiam...

Meglio iniziare con il Decathlon, che è uno sport massacrante e va affrontato quando le energie sono ancora integre. Corse, salti, lanci... dopo una simile faticaccia, un bel salto nello spazio: la prima occasione ce la offre Beamrider Activision, un gioco affascinante che rinnova uno schema già sfruttato. Seguono Solar Storm Imagic e Galaxian Atari.

Un doveroso omaggio allo sport Intellivision con qualche buca del Golf, ed eccoci impegnati nella battaglia tra i carri armati di Battle Zone: un'avventura da far spavento, come quella di Mario il falegname, questa volta pimpantissimo in versione Colecovision.

Ci vuole senz'altro qualcosa di più tranquillo per concludere: Alì Babà alla ricerca del tesoro delle Mille e una Notte con Open, Sesame!, ed un gioco di rincorse tra un gatto ed un topo per il Videopac Philips: The Mousing Cat.

DECATHLON

ACTIVISION **VCS**
Disegnato da: David Crane
L. 97.000

Bene, ragazzi, in questo 1984 avrà luogo a Los Angeles la ventitreesima edizione dei Giochi Olimpici.

Se ancora non sapete che cosa è il decathlon, vi conviene aggiornarvi: rischiate di perdervi una delle specialità olimpiche più affascinanti!

Il decathlon è una di quelle prove che in atletica leggera vengono definite "multiple". Si tratta di una gara in cui gli atleti si misurano attraverso 10 specialità, disputate nell'arco di due giornate. Ai risultati ottenuti in ogni singola gara viene assegnato un punteggio secondo tabelle riconosciute internazionalmente; i vari punteggi sono proporzionali alla validità tecnica dei risultati. Al termine della competizione viene proclamato vincitore chi è riuscito a totalizzare il maggior numero di punti.

Questa breve descrizione dovrebbe già essere sufficiente a farvi immaginare quanto massacrante sia il decathlon, e di che eclettismo debbano essere dotati i suoi specialisti, costretti a gareggiare ad altissimo livello in dieci dispendiosissime gare tecnicamente molto differenti, svolte nell'arco di sole 48 ore.

"Beh, si, tutto molto interessante – direte voi – ma che ci fa questa vampata di olimpismo imperante sulla nostra vecchia e cara rivista dedicata ai videogames?".

Il motivo è presto spiegato: David Crane, il geniale game designer dell'Activision che ha già allietato i nostri teleschermi con l'avventura di Harry Pitfall, ha pensato bene di dedicare al decathlon un videogioco. E che videogioco!

Anche noi non stiamo più nella pelle! Accendiamo il televisore, inseriamo la cartuccia e...

... SI DIA INIZIO AI GIOCHI!

Lo schermo di presentazione mostra il tedoforo mentre porta la fiaccola olimpica sulla pista dello stadio, tra la folla osannante.

Con la leva Game Select si possono far partecipare al gioco fino a 4 decathleti, e si può gareggiare in una singola specialità senza essere costretti a superare tutte quelle precedenti; l'ordine di successione che le varie gare hanno

in questo videogame è infatti il medesimo che hanno nella realtà, ed anche i tempi e le misure ottenute risultano essere abbastanza verosimili.

L'atleta si sposterà con la stessa rapidità con cui voi riuscirete a muovere la leva del joystick a destra ed a sinistra, ritmicamente. La sua rapidità viene misurata da una barra bianca che si allunga su una linea divisa in settori.

Al termine della gara vengono automaticamente assegnati i punti cui avete diritto, che vengono sommati al totale precedente.

100 METRI PIANI

(100 m. dash) È probabilmente la gara più semplice ed immediata: per poco più di dieci secondi occorre spingere forsennatamente la leva nelle sue direzioni; prima, però, sinceratevi che sia comparso il vostro numero di gara (1, 2, 3 o 4) sullo schermo. Appare attraversata la linea del traguardo il cronometro si blocca e segnala il tempo ottenuto, con una precisione al centesimo di secondo; subito dopo appare il punteggio.

Una caratteristica comune a tutte e dieci le gare è quella di celebrare l'atleta con squilli di trombe ed arrivo sul traguardo a braccia alzate quando il punteggio supera i mille punti.

SALTO IN LUNGO

(Long jump) Nel lungo si dimostra più efficace (nella realtà come in questo videogame) la velocità di base che una buona tecnica di salto.

La rincorsa è abbastanza lunga, arrivati in prossimità della linea di battuta occorre premere il pulsante per spiccare il balzo, tanto più lungo quanto più elevata sarà stata la vostra velocità in quel preciso istante. Perciò, non vi conviene iniziare la rincorsa con una velocità troppo elevata, per giungere lenti ed esausti al punto di battuta, e magari saltare in anticipo od in ritardo. Meglio avviarsi con calma, continuare in progressione, e raggiungere la massima velocità proprio quando è necessario: al momento del salto.

Il nostro baldo decathleta ha a sua disposizione tre tentativi per ottenere una misura valida: se si preme il tasto dopo aver superato la linea di battuta il salto viene dichiarato nullo (scratch).

Se vi sono stati annullati i primi due tentativi, con il terzo non vi converrà rischiare. Evitate di concludere la gara con 0 punti: staccate da terra con un certo anticipo e non avrete problemi.

GETTO DEL PESO

(Shot put) Badate bene: si parla di getto e non di lancio perché il peso va letteralmente scagliato lontano. È sufficiente qualche secondo di oscillazione della leva per completare la rincorsa e la fase di caricamento sulla pedana, poi premete il tasto per effettuare il lancio dell'attrezzo.

Tre tentativi a disposizione per ottenere una misura valida; resta sconsigliabile rischiare oltre il consentito dopo due nulli.

SALTO IN ALTO

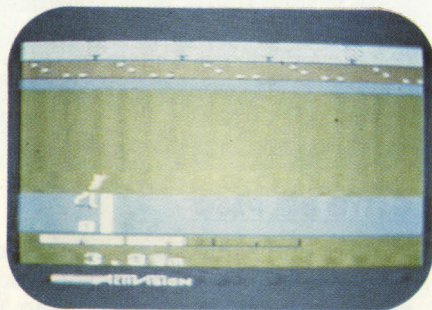
(High jump) Il nostro baldo decathleta (abbiamo ormai scelto questo come nomignolo ufficiale) riuscirà ad effettuare un perfetto salto secondo lo stile Fosbury più ortodosso malgrado la rincorsa molto breve, frontale e rettilinea (nulla di meno indicato per un buon Fosbury).

Si entra in gara all'altezza non proprio proibitiva di m. 1.2; tre salti a disposizione per superare questa misura, dopodiché l'asticella sarà sollevata ogni volta di 20 cm.

I nostri consigli: giungete in prossimità dell'asticella con la massima velocità, premete il tasto

rosso e restate ad aspettare quello che succede.

Se l'atleta non riesce a valicare l'asticella compare la scritta "missed" e si passa ad un tentativo successivo (o si esce di gara se il tentativo era già il terzo). Se invece la velocità si dimostra sufficiente ed il punto di stacco dal terreno adeguato (cioè non troppo vicino né troppo lontano dall'asticella), il salto sarà efficace ed al posto della misura comparirà il punteggio assegnatovi; ecco i punteggi:

m. 1.2	punti 79
m. 1.4	punti 293
m. 1.6	punti 493
m. 1.8	punti 680
m. 2.0	punti 857

400 METRI PIANI

(400 m. dash) E qui si cominciano ad avvertire i primi sintomi di affaticamento.

Eh si, perché questo decathlon Activision è un videogioco totalmente differente dai precedenti, in cui bastava un po' di prontezza di riflessi ed un pizzico di colpo d'occhio per cavarsela più che bene.

In questo videodecathlon, come in quello reale, tutto ciò non basta: occorre anche una buona dose di resistenza fisica.

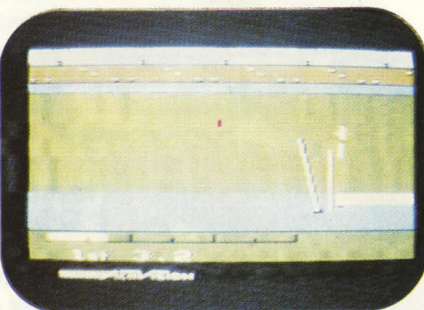
Prendiamo per esempio i quattrocento metri, classicissima gara di velocità prolungata in cui gli atleti disputano i cento metri finali in debito di ossigeno: anche nel nostro videogioco questa gara vi farà vedere i sorci verdi. Si, lo so, qualche lettore sarà un po' scettico: come è possibile affaticarsi con un videogame? Pare incredibile, eppure... provare per credere!

Tutti i muscoli ed i tendini del vostro braccio destro (sinistro se mancini), già impegnati ed affaticati dalle quattro gare precedenti, saranno sollecitati al massimo per tentare di mantenere la velocità più elevata possibile per circa 50 secondi. Chiaramente, se state giocando da soli e se quindi avete dovuto disputare le specialità precedenti in rapida successione, sarete più stanchi di quanto vi sentireste se la vostra gara si svolgesse magari in competizione con tre avversari: in quest'ultimo caso potreste infatti contare su un tempo di recupero maggiore tra una gara e l'altra.

Durante la corsa compariranno sulla pista le indicazioni dei passaggi intermedi ai 100, 200 e 300 metri.

110 METRI AD OSTACOLI

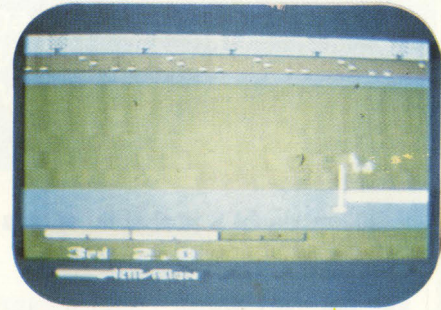
(110 m. hurdles) È la gara con cui si apre la seconda giornata e, secondo il nostro parere, anche la più difficile da digerire: il decathleta deve muoversi alla massima velocità premendo il pulsante per superare ogni ostacolo. Facile a dirsi, ma troverete spontaneo rallentare un poco in prossimità delle barriere: non bisogna assolutamente farlo, per evitare di perdere una quantità insospettabile di tempo!

La ricetta giusta: un frenetico ondeggiamento del joystick accompagnato dal ritmico premere del tasto.

Abbattere un ostacolo non comporta naturalmente la squalifica, ma fa scendere a zero l'indicatore di velocità, con la inevitabile perdita delle preziose frazioni di secondo necessarie per recuperare il ritmo ideale.

In questa disciplina tanto complessa, credevamo, quasi speravamo, di cogliere in fallo David Crane e la sua perfetta simulazione sportiva. Niente da fare! Gli ostacoli da superare sono correttamente 10, e il decathleta compie tre passi tra una barriera e quella successiva, come ogni altro ostacolista che si rispetti.

D'accordo, si tratta di particolari, ma a dei vecchi e fedeli appassionati di atletica leggera quali noi siamo vedere trattato con simile accuratezza il nostro sport favorito fa indubbiamente molto piacere.

LANCIO DEL DISCO

(Discus) Dai tempi dell'antica Grecia ad oggi la tecnica di lancio è

cambiata parecchio: il discobolo compie tre o quattro giri su sé stesso, per poi lanciare l'attrezzo sfruttando la forza centrifuga. Con il joystick ci si comporta nello stesso modo del getto del peso: frenetico ondeggiamento della leva per giungere con la massima velocità alla fine della pedana. Basta poi premere il pulsante per effettuare il lancio. Prestate ancora attenzione a non totalizzare tre nulli: basta fallire in una sola specialità per compromettere l'intera gara.

SALTO CON L'ASTA

(Pole vault) È probabilmente la specialità più divertente tra le dieci in programma: la rincorsa si effettua nel solito modo (ondeggiamento del joystick a destra ed a sinistra). Si preme poi una prima volta il tasto per imbucare l'asta nella cassetta; attenzione però a non farlo troppo presto (la velocità dell'atleta calerebbe sensibilmente) ma soprattutto a non farlo troppo in ritardo (il salto si annullerebbe e

finireste con l'asta proprio in mezzo ai sacchi di ricaduta).

Il baldo decathleta comincia ora a librarsi nell'aria; per fargli scavalcare l'asticella sarà necessario premere ancora una volta il tasto. Quando? Il momento migliore è quello in cui l'asta si trova in una posizione perfettamente perpendicolare al campo di gara; non prima (il saltatore rischia di toccare l'asticella in fase di ricaduta, anche dopo aver oltrepassato nettamente la misura), né dopo (l'asta ricade verso destra ed abbatte l'asticella). Riuscire ad effettuare lo scavalcamento al momento giusto si dimostrerà ancora più importante di una buona velocità di rincorsa.

Avete naturalmente a disposizione tre tentativi per superare ogni misura; si entra in gara a 3 metri e si sale di 20 centimetri dopo ogni salto riuscito.

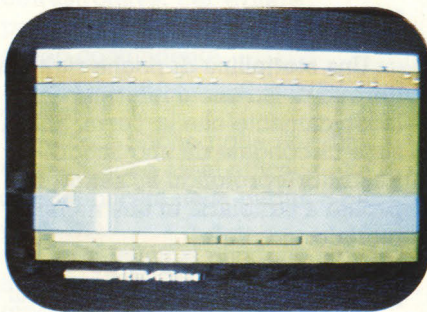
Ecco i punteggi in palio (indipendentemente se la misura è stata superata col primo, col secondo o con il terzo tentativo):

m. 3.0	punti 528
m. 3.2	punti 587
m. 3.4	punti 644
m. 3.6	punti 700
m. 3.8	punti 754
m. 4.0	punti 807
m. 4.2	punti 859
m. 4.4	punti 909
m. 4.6	punti 957
m. 4.8	punti 1005
m. 5.0	punti 1052
m. 5.2	punti 1098

Come vedete, il numero dei salti da effettuare è molto maggiore che nel salto in alto. L'asta si può considerare quindi una gara faticosa, ma anche i punteggi che offre sono di tutto riguardo: basta superare la prima misura per aver già messo da parte un buon gruzzolo di punti.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO

(Javelin) Anche qui la lunghezza della rincorsa sconsiglia di partire a spron battuto: la tattica migliore resta ancora quella di una costante progressione della velocità, che deve raggiungere il suo apice solo al momento del lancio.

Repetita iuvant: se avete annullato i primi due tentativi, è del tutto fuori luogo mirare al record mondiale con il terzo: accontentatevi di una misura "tranquilla" e di tutta sicurezza.

1500 METRI PIANI

(1500 m.) Questa è la gara che tradizionalmente chiude il decathlon. Tecnicamente il motivo di disputare per ultima una specialità tanto dura è quello di misurare la resistenza e la riserva di energia risparmiata dai singoli decathleti, al di là della loro propensione specifica per il mezzofondo.

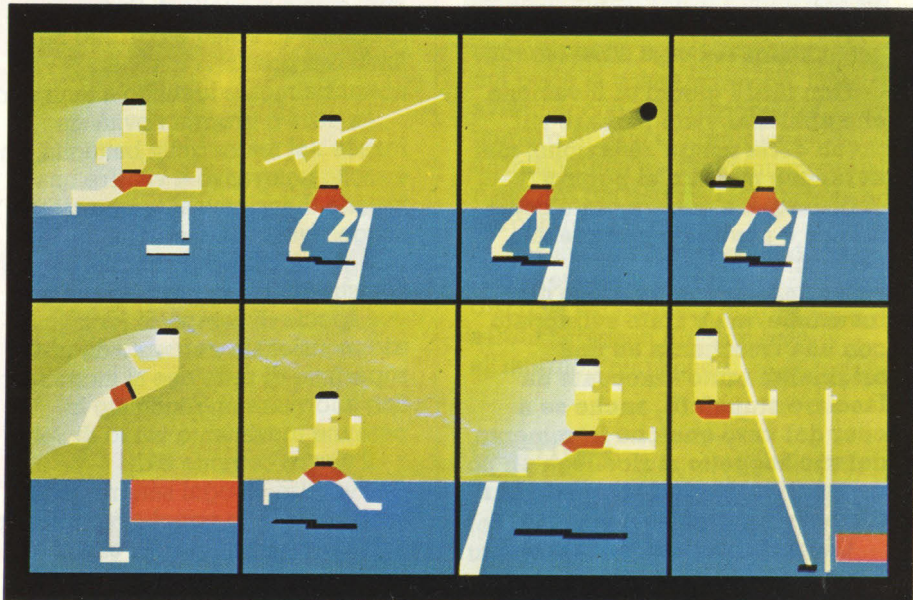
Questa gara ricopre lo stesso ruolo anche nel decathlon Activision: 1500 metri sono tanti pure sul video (quasi quattro minuti di corsa), e diventano ancor più faticosi quando vengono disputati dopo altre nove gare.

Comunque, tranquillizzatevi. Non vi si chiede di ripetere per 15 volte consecutive la gara dei 100 metri (sarebbe veramente troppo!): per mantenere una buona velocità nei primi 1300 metri – intorno ai 15 secondi ogni 100 metri – non occorre e non ci si deve affaticare troppo sul comando (le indicazioni intermedie delle centinaia di metri compaiono regolarmente sulla pista).

È negli ultimi, durissimi duecento metri che bisogna davvero pedalare! Sullo schermo compare un imperativo "sprint!", ed a voi parrà veramente di arrancare mentre la barra di velocità si accorcia ed il traguardo sembra non voler mai arrivare!

NEGLI SPOGLIATOI

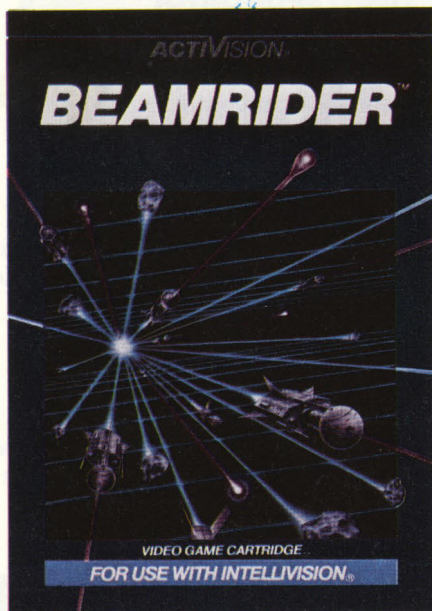
Wow, che faticaccia! Ma ne è valsa veramente la pena, perché questo Decathlon Activision è un gioco veramente entusiasmante, al di là del gradimento che ognuno può provare nei confronti del decathlon propriamente detto.

Innanzitutto si tratta del gioco più vario che ci sia finora capitato tra le mani; è un po' come avere in casa una cartuccia con 10 giochi: altro che Double-ender! Anche il fatto che ogni record personale o familiare possa sempre essere migliorato spinge i partecipanti alla competizione, se poi si pensa pure alla possibilità di gareggiare in quattro...

Insomma, ragazzi, avete mai pensato cosa potreste rispondere a qualcuno che vi chiedesse i nomi dei cinque videogiochi che vorreste avere con voi e con la vostra consolle dopo un naufragio su un'isola deserta?

Beh, sugli altri quattro nomi ci sarebbe da discutere, ma questo decathlon Activision vorremmo proprio che non finisse in bocca ai pesci!

BEAMRIDER

(CAVALIERE DEL RAGGIO)

ACTVISION INTELLIVISION
Disegnato da: Dave Rolfe
L. 92.000

Con tutti i giochi di invasione che abbiamo visto passare sui tavoli della nostra redazione, mai avremmo pensato di poterci entusiasmare ancora tanto come invece è avvenuto per questa cartuccia.

Beamrider è sì un gioco di invasione, ma è stato sviluppato con una freschezza ed una originalità tanto azzeccate da lasciare stupefatti, anche se a onor del vero qualche frammento del suo soggetto si ricollega un po' a quel piccolo capolavoro da bar di nome Tempest.

Giocarlo, per noi, è stato un piacere interminabile che si è protratto per intere giornate, ed ogni volta facevamo sempre fatica a smettere: può forse esserci un biglietto da visita migliore di questo?

IL GIOCO

Una storiellina di poche righe sul libretto di istruzioni informa laconicamente che la Terra, ahilei, è stata circondata da uno Scudo Restrittore profondo 99 settori pronto a stritolarla in una morsa mortale.

Per liberare il nostro povero pianeta dalla orribile schiavitù cui è sottoposto ci vuole dunque gente veramente speciale, i Beamrider.

Si tratta di una stirpe di superuomini che raggruppa in sé tutte le caratteristiche migliori del genere umano: in parte guerrieri, in parte astronauti ed in parte audaci temerari, i Beamriders hanno il dovere di ripulire lo Scudo, settore dopo settore, dalle orde di malvagi che lo infestano, cercando, se possibile, di riportare a casa intatta la pellaccia, compito quest'ultimo assai improbo.

Al di là di questo piccolo raccontino, tutto è però molto più semplice ed immediato.

Ai piedi dello schermo è posta una classica e supercollaudata astronave che si muove in senso orizzontale. Si tratta, per meglio dire, di un piccolo cannoncino del tutto simile a quello di Space Invaders, riveduto e corretto nei limiti del possibile ma sostanzialmente identico a tanti altri.

La vera e propria novità sta invece nel teatro della battaglia, che è molto innovativo e vi offre una visione di insieme al tempo stesso suggestiva e spettacolare.

Il paesaggio che sorvolerete con il vostro piccolo mezzo spaziale è una specie di campo di forza tridimensionale percorso da una superficie di rette che si incrociano fino a formare un reticolato in perenne movimento verso di voi.

Il vostro compito è di distruggere, in ogni settore, le 15 astronavi che lo popolano, rapidi ed agguerriti mezzi spaziali che si servono delle linee per avanzare verso la vostra postazione e vi tormentano fino al totale dissolvimento della vostra pur strenua resistenza. Naturalmente non è tutto qui, perché i micidiali **White Saucers** – così si chiamano – oltre a spararvi addosso furiosamente, sono anche protetti da ogni sorta di difesa (naturale e non), che si materializza nella forma di grossi ammassi molecolari marroni e verdi, navi spaziali multicolori dalle fogge più inconsuete, palle rimbalzanti, proiettili rossi e tanti altri oggetti ancora, tutti pronti a fiutare le vostre mosse per indurvi ad un errore fatale.

Terminare la battaglia in un settore non significa affatto avere partita vinta, perché dovrete ancora vedervela con la **Sector Sentinel**, la astronave di controllo di ogni livello, che si profila minacciosa all'orizzonte nella sua classica forma tondeggiante.

I settori, l'abbiamo detto, sono 99, ed ogni volta l'inferno si ripeterà.

Pensare di ripulirli tutti quanti è davvero impossibile, almeno per un comune mortale: di certo non lo sarà per voi perché, non lo dimenticate, ora siete un Beamrider!

COMANDI

Semplici, funzionali, quasi perfetti.

La tastiera, dopo che avete selezionato il numero dei giocatori (da uno a quattro), potete pure dimenticarvela, perché quella è l'unica funzione che le è stata riservata.

Il disco invece è il vero centro di comando della vostra astronave, e la pressione sul bordo esterno, a sinistra o a destra, ne provocherà il rispettivo movimento verso i lati.

Giova a questo punto osservare che la corsa del vostro mezzo di difesa sul fondo dello schermo ha un meccanismo tutto particolare.

Abbiamo già accennato al fatto che la superficie di ogni settore si presenta come un reticolato di linee orizzontali e verticali che scorrono sotto la pancia della vostra astronave.

Bene, le linee verticali, pur nella

generale impressione di movimento della superficie, restano sempre fisse e sono complessivamente cinque.

Lo spostamento della navicella può dunque avvenire solo a cavallo di queste cinque righe, e così pure la traiettoria dei suoi colpi dovrà sempre seguire una di esse.

Non che non sia possibile il movimento continuo (si ottiene tenendo costantemente premuto il disco), ma il gioco impone che l'astronave si debba spostare a scatti lungo le linee.

Per ottenere quest'ultimo effetto sarà sufficiente dare piccoli colpetti al bordo del disco, cui corrisponderà lo spostamento dell'astronave di un pari numero di righe.

La natura del percorso condiziona quindi sia il movimento della vostra astronave che il sistema di guida dei vostri avversari, e lo schema del reticolato diverrà così vettore dei vostri colpi e mezzo di spostamento per gli avversari.

I pulsanti laterali hanno invece le comuni funzioni di sparare raggi di energia a corta gittata (quelli superiori) o potenti missili "Torpedo" capaci di raggiungere la linea di orizzonte in cui si muove la Sector Sentinel.

Ecco, è tutto qui, e la cosa più impegnativa è sapere gestire alla perfezione il movimento a "scatti" dell'astronave, per evitare pericolose sbandate verso qualche corpo contundente.

Come dite? Meglio il joystick! No, grazie!

Ancora poche righe per dire di una soluzione assai efficace che è stata applicata nella partita a più giocatori.

I turni infatti si dividono non solo in base alla perdita dell'astronave in gioco ma anche in relazione al completamento di un settore. Ciò consente di ripartire sempre la partita in modo equo indipendentemente dal livello di abilità di ciascun contendente, giacché ogni turno dura al massimo il tempo di finire un settore.

SCHERMO

Lo sfondo del campo di gioco è complessivamente nero, mentre le linee che formano il reticolato scorrevole sono colorate di blu.

Il cannoncino ha una comune forma vagamente piramidale, ed è diversamente colorato a seconda del giocatore in partita.

L'effetto di insieme è quantomai suggestivo, specie per il senso di tridimensionalità e di profondità con cui è stato realizzato il teatro della battaglia.

I vostri proiettili partono e scompaiono come se dovessero raggiungere un ipotetico punto di fuga posto al di là dello schermo, mentre i nemici appaiono all'orizzonte come minuscoli puntini destinati ad ingrossarsi quando arrivano nelle vostre vicinanze.

Giunti attorno al 15° settore la superficie del campo di forza sarà poi pervasa da una vera e propria miriade di esseri diabolici dalle fogge più strane e dai colori più vivaci.

I suoni sono anch'essi piuttosto convincenti, e sembrano fatti apposta per infondere frenesia al senso del gioco tanto sono martellanti, insistenti ed ossessivi, senza per questo risultare noiosi. Ai bordi dello schermo si trova poi il rilievo numerico dei White Saucers che ancora dovrete eliminare, l'indicazione dei missili "Torpedo" ancora a disposizione (non più di 3 per settore) e, naturalmente, il totalizzatore dei punti.

Prima dell'inizio di ogni turno vi troverete al cospetto di una specie di saracinesca gialla che sta ipoteticamente a rappresentare l'interno della stazione spaziale da cui parte la vostra missione. Qui avrete anche l'indicazione del numero di navi ancora disponibili (3 all'inizio della partita) unitamente al riscontro del settore che andrete ad affrontare.

Per iniziare non vi resta dunque che premere il bordo superiore del disco: la saracinesca si apre e sarete proiettati direttamente all'interno dello Scudo.

OBIETTIVO

Già ve li abbiamo descritti, ma forse è meglio sintetizzarli ancora una volta:

1) Eliminare i 15 White Saucers che popolano ogni settore cercando, nei limiti del possibile, di distruggere anche la Sector Sentinel.

2) Totalizzare il maggior numero di punti possibile.

3) Non farsi mai beccare.
Ovvio, no?

STRATEGIA

Riuscire a muovere con scioltezza la vostra astronave è molto importante soprattutto perché i vostri nemici, qualunque foggia essi abbiano, arrivano a cavallo delle linee e cercano di chiudervi le vie di fuga con la loro massa o con i loro proiettili.

La maggior parte degli oggetti che vi ostacoleranno è insensibile al fuoco dei vostri raggi, che serve principalmente per le White Saucers, e possono essere distrutti solamente sprecando uno dei tre preziosissimi missili a lunga gittata che avete in dotazione.

Logico dunque che la strategia migliore sia invece di evitare il più possibile le rotte di collisione con i corpi e con i proiettili, operando sapienti spostamenti su linee più accessibili.

Il vostro maggior problema, specie dopo il 14° livello, è così di scovare di volta in volta le righe meglio disposte, quella cioè 'cavalcabili' senza troppi affanni, badando bene contemporaneamente ad evitare pericolosi sconfinamenti in altri spazi sovraffollati.

Sappiate comunque che, ad eccezione delle situazioni più disperate, c'è sempre una via di fuga, anche nei momenti che a tutta prima sembrano senza scampo: sta a voi scovarla, con la necessaria freddezza e l'indispensabile padronanza del mezzo.

I due angoli, fino al 10° livello, non sono poi posizioni del tutto sconsigliabili, giacché il fuoco nemico si concentrerà prevalentemente sulle tre righe centrali.

È ora il momento di analizzare le presenze sullo schermo che sono controllate dal computer, e non c'è modo migliore di trattarle se non esaminando ciascun elemento e le sue caratteristiche.

White Saucers. Si tratta di astronavi bianche che arrivano verso di voi dalla linea di orizzonte, presso cui potrete scorgerle come piccoli puntini in perenne movimento.

Sono 15 e soltanto dopo che le avrete eliminate potrete accedere alla fase successiva.

Vulnerabili al fuoco dei vostri raggi di energia, almeno fino ad una certa distanza, hanno una strategia di movimento complessa e variabile. Quelle dei primi schermi arrivano verso di voi dagli angoli superiori del video o su di una delle righe centrali.

Nel primo caso tenderanno quasi sempre ad andare verso l'angolo opposto a quello da cui sono partite, percorrendo una traiettoria obliqua, mentre nel secondo arriveranno dritte fino alla linea orizzontale immediatamente precedente alla vostra e ritorneranno leste indietro, spostandosi al massimo in un'altra retta, non prima di avere depositato su di essa uno dei loro micidiali proiettili rossi, che andrà così ad ostacolare il vostro movimento.

Più progredisce il livello di difficoltà più le White Saucers, che restano sempre immutate nel numero, si incattiviscono e diventano veloci ed armate.

Attorno al 12° livello il loro movimento cambia schema: ora infatti arrivano velocissime senza mutare direzione, a gruppi di tre o quattro in rapida successione soprattutto sulle righe centrali.

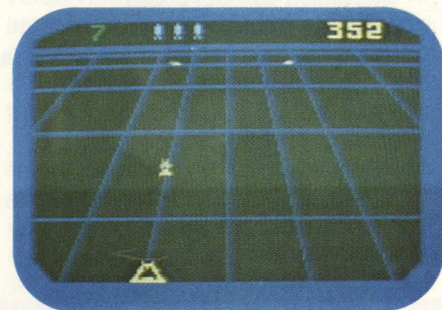
Mentre precedentemente il loro "pattern" prevedeva il ritorno alla "base" senza oltrepassarvi, ora puntano dirette ad uscire dallo schermo, senza curarsi particolarmente di voi.

Farsi trovare nei paraggi in questi frangenti può essere, inutile dirlo, molto molto pericoloso.

Brown Debris. Si tratta di massi marroni che giungono dalla linea dell'orizzonte seguendo sempre la stessa retta. Insensibili ai vostri raggi di energia, possono essere distrutti solo con i missili, ma sprecarne uno sarebbe davvero imperdonabile, giacché vanno assolutamente evitati con gli spostamenti da una linea all'altra.

Hanno una mera funzione di disturbo passivo e non si curano affatto della vostra posizione badando invece ad andare avanti per la loro strada.

Yellow Chirper. È una specie di bonus che appare a partire dal 4° settore. Si tratta di un ovaloide giallo che attraversa il campo di gioco da una parte all'altra a circa metà schermo.

Se vorrete guadagnare i punti che vi regala dovete assolutamente prenderlo al volo al primo colpo (il raggio di energia sarà sufficiente) perché altrimenti andrà irrimediabilmente perduto, dato che si muove alla stessa velocità del vostro cannoncino.

Sector Sentinel. Appare sulla linea di orizzonte da uno dei due lati dello schermo, non prima che abbiate spazzato via dal settore le 15 White Saucers. Ha la forma di una "trottolona" di colore rosso, per certi versi simile a quella del gioco da bar Battlezone. Pur non essendo armata è molto ben difesa dai **Green Blockers**, sorta di satelliti verdi molto simili ai Brown Debris che appaiono però dai due lati dello schermo e 'fiutano' la vostra posizione, nel senso che si portano immediatamente sulla linea da voi occupata in quel momento.

Il vostro problema per colpire la Sentinella di Settore è di trovare una linea non intasata dai Blocker che riesca a portare il vostro "Torpedo" all'orizzonte giusto in tempo perché si incontri con lei.

Trovare il momento giusto non è difficile, giacché è consentito anche un certo margine di errore, ma il vero problema è di evitare i blocker, che impediscono al vostro

dis dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

FINO AL 30 APRILE 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

colpo di passare.

Noi vi consigliamo dunque di portarvi subito dalla parte opposta a quella in cui appare la Sentinel ed aspettare che i Blockers convergano verso di voi. All'ultimo momento levatevi da quel posto pericoloso e trovate la linea giusta per sparare.

Un colpo bene assestato e... ZOT!, la Sentinel esploderà in mille pezzettini.

Non colpire questa astronave vi impedirà di totalizzare i punti di bonus che vengono riservati ad ogni settore completato, ma non vi impedisce di progredire alla fase successiva..

Yellow Rejuvenator. È l'unico oggetto che vi permette di guadagnare un'astronave di bonus nel corso della partita.

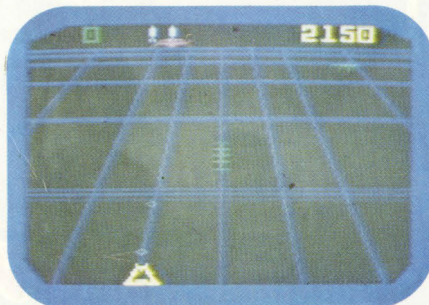
Si tratta di un piccolo trapezoide giallo che avanza immutabilmente lungo una linea verticale. Per ottenere il prezioso "rifornimento" dovrete toccarlo fisicamente con il cannoncino: se vedrete un lampo verde ed avvertirete un segnale sonoro piuttosto eloquente il contatto avrà avuto successo e voi avrete un'astronave in più.

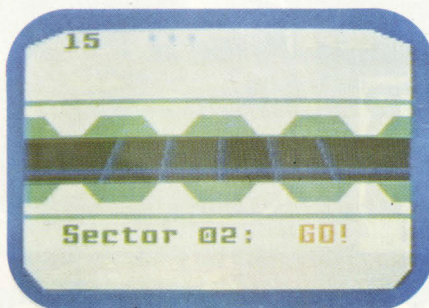
È molto facile all'inizio confonderlo con un Saucer e spararli inopinatamente qualche colpo. Guai a voi! Il Rejuvenator diventa rosso e si tramuta in un qualunque corpo contundente pronto a distruggervi.

Per riuscire a capire subito, in una selva di Saucer, qual è il Rejuvenator, dovrete fare molta attenzione alla linea dell'orizzonte: mentre i Saucer, prima di attaccare, continuano a muoversi lungo di essa, il Rejuvenator appare improvvisamente come un piccolo puntino che prende a seguire, non lo dimenticate, sempre la stessa linea.

Una volta che l'avrete individuato sarà dunque un gioco da ragazzi aspettarlo e farsi toccare, sempreché non sia in una posizione troppo difficile da raggiungere. Mediamente, ne otterrete uno per settore.

Ultime diavolerie. Man mano progredirete nel gioco altre sinistre presenze verranno a turbare la vostra tranquillità (si fa per dire).

All'8° livello c'è ad esempio una palla verde (**Green Bounee Craft**) che rimbalza lungo la vostra linea di movimento spostandosi con cura e meticolosità da una riga all'altra del vostro spazio di difesa.

Il più divertente di tutti però, ed è anche dotato di una discreta pericolosità, è sicuramente il **Blue Charger**, che ha la forma di una specie di "pettine" azzurro: si muove sempre in verticale, viene dall'orizzonte ed avrete a che fare con lui dal 10° livello. Se lo colpite (basta un normale raggio) otterrete l'effetto di rispedirlo velocemente donde è venuto, con una resa grafica davvero riuscita.

La sua pericolosità deriva dal fatto che se per caso vi sfugge si abbarbicherà sul fondo dello schermo per una manciata di secondi, ostruendo così pericolosamente la vostra linea di manovra.

Ultimi della serie, ma non meno temibili, gli **Orange Trackers** (12° livello) e le **Red Zig Bombs** (14°).

I primi sono discretamente intelligenti e funzionano un po' come i Green Blocker, salvo apparire dall'orizzonte piuttosto che dai lati. Sono molto veloci e determinati, hanno la forma di una freccia arancione e possono essere distrutti solo con i missili.

I secondi hanno invece le fattezze dei proiettili sparati dalle White Saucers e, tra tutti, sono i più insidiosi. A differenza di tutti gli altri, la Zig Bomb non è affatto condizionata dalle linee, ed è capace di saltarle a piè pari pur di concedervi il suo abbraccio mortale.

Colpite con il missile andranno distrutte, mentre uno dei vostri raggi avrà l'effetto di obbligarle a seguire la linea in cui si trovano in quel momento fino a che non vi avranno oltrepassato.

A questo punto già dovreste sapervela cavare almeno un po' nell'intricato ed insidiosissimo mondo del Restrictor Shield e francamente contiamo che i nostri consigli vi aiuteranno ad arrivare perlomeno fino al 14° schermo, aldilà del quale la composizione dei nemici muta solo nel numero.

Prima di concludere questa parte così lunga e complessa vogliamo ancora ribadirvi che i raggi di energia risulteranno efficaci solo per le White Saucer, gli Yellow Chirper e, parzialmente, per i Blue Charger e le Red Zig Bomb.

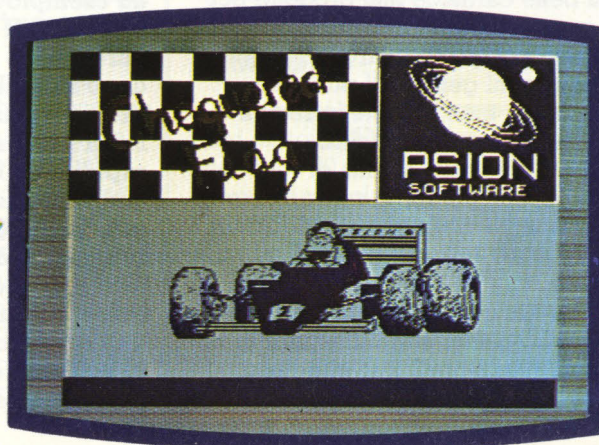
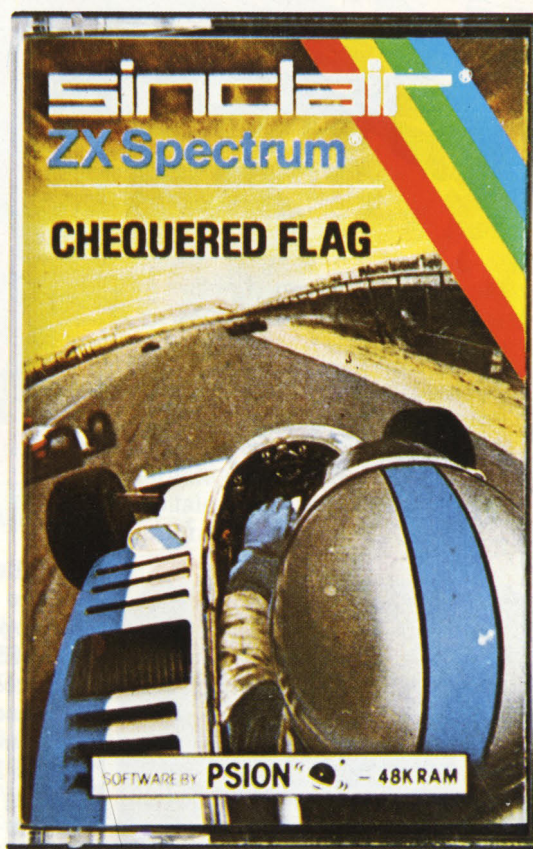
Tutti gli altri avversari vanno invece accuratamente evitati, con sapienti spostamenti da una linea all'altra.

Al fine di disputare buone partite è infine assolutamente indispensabile che impariate bene ad usare i missili Torpedo che, per dirla in gergo economico, rappresentano una 'risorsa scarsa'.

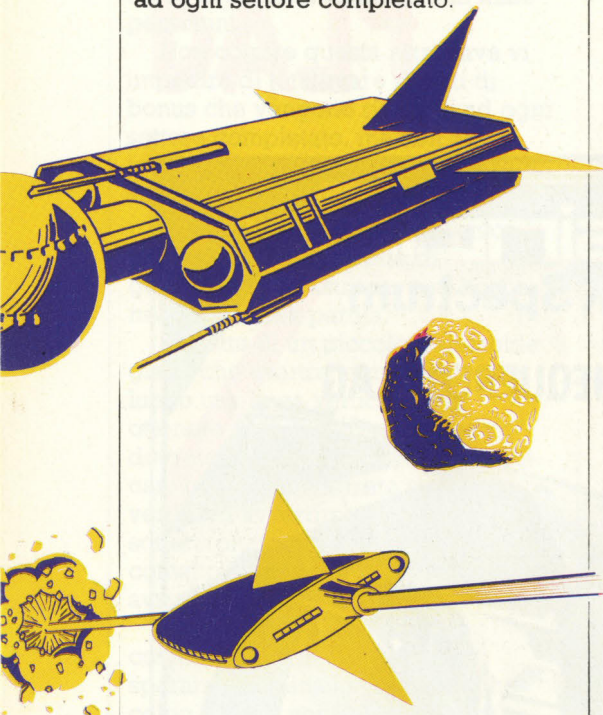
Ne avete solo tre e dovrete usarli con parsimonia e sicurezza, senza però esitare ad impiegarli per uscire dalle situazioni disperate. Se poi ve ne avanza anche uno per tentare di colpire la Sector Sentinel, tanto meglio.

Beamrider è un gioco estremamente dinamico, facile da imparare e difficile da dominare, in cui le azioni decisive devono essere risolte in frazioni di secondo: per avere qualche probabilità di successo ci vuole dunque gente con super-riflessi ed alto coefficiente di concentrazione.

PREMI

La White Saucer vi dà 40 punti, la

Yellow Chirper 200 e la Sector Sentinel 300.

A questi punteggi di base va poi aggiunto un coefficiente di bonus che viene dispensato ad ogni centro a seconda del settore in partita.

Altri punti vengono poi totalizzati, se riuscirete a colpire la Sector Sentinel, in relazione al numero di astronavi che ancora vi rimangono ad ogni settore completato.

CONCLUSIONI

Beamrider riesce finalmente a tacciare tutti coloro che imputavano l'Intellivision di scarsa adattabilità ai giochi veloci.

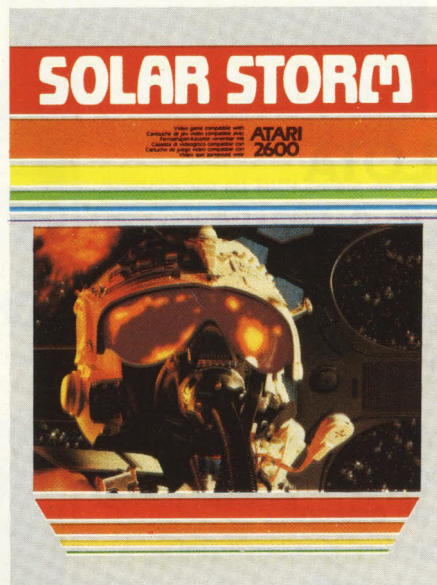
Siamo al cospetto di una tra le più belle cartucce mai prodotte per la console Mattel, e di certo non farà fatica a conquistare larghi consensi presso ogni genere di pubblico, perché ha tutte le carte in regola per piacere fino alla follia.

Un'ultima cosa, prima di concludere: abbiamo volutamente dimenticato, nella sezione dedicata ai comandi, un'opzione del tutto inutile.

Premendo il tasto 0 il giocatore può auto-escludersi dalla partita: francamente crediamo che nessuno avrà mai la forza di compiere un simile gesto, tanto sarà accalappiato dal gioco, nemmeno se in quel momento gli stesse andando a fuoco la casa.

SOLAR STORM

(TEMPESTA SOLARE)

IMAGIC ***ATARI***
Disegnato da: Dennis Koble
L. 59.000

Udite, udite, udite! È uscito un nuovo gioco con i comandi a manopola (paddles). Questi vecchi ma efficacissimi strumenti di controllo, sostituiti oggi da fantascientifici joysticks con bottone dello sparo incorporato, fanno la loro ricomparsa con Solar Storm, dopo essere finiti per lungo tempo nel dimenticatoio, anche nel caso di giochi di guida come ad esempio Pole Position (Atari). Il motivo di questa scelta in un certo senso originale della Imagic deve ricercarsi nella grande velocità d'azione di Solar Storm, nella necessità di spostare con rapidità e allo stesso tempo con molta precisione la vostra astronave. Questa infatti ha il compito di difendere un pianeta sottostante da una serie di detriti incandescenti, provocati dall'esplosione di un lontano sole, che cadendo al suolo fanno diventare sempre più insostenibile la temperatura del pianeta, finché esso esplode.

OBIETTIVO

Dovete eliminare il maggior numero possibile di detriti solari, senza però farne passare troppi sotto la vostra astronave. Infatti i detriti, oltre che colpiti, possono anche essere evitati. Solo che così facendo surriscaldano la superficie del pianeta. La partita termina o quando esplode il pianeta, oppure quando perdete tutte le astronavi.

COMANDI

Come già detto, la grande "novità" di questo gioco sta nel fatto che si utilizzano i "paddles", invece del solito joystick. Il tasto rosso della manopola serve a cominciare una nuova partita e, quindi, a sparare. Non c'è la possibilità di avere il fuoco continuo, tuttavia, premendo ripetutamente e velocemente il pulsante di tiro, si può ottenere ugualmente un fuoco molto intenso. Bisogna sapere che in Solar Storm i colpi sono dei raggi laser rapidissimi che attraversano tutto lo schermo nel momento stesso in cui schiacciate il pulsante rosso. Se un nemico si trova di fronte alla vostra astronave nel momento in cui fate fuoco, non c'è possibilità che esso schivi il colpo. Ma attenzione: lo stesso vale per la vostra astronave quando sparano i nemici. Se li avete di fronte, quando sparano, anche se sono in cima allo schermo, non avete nessuna possibilità di evitare i loro colpi.

SCENARIO

Il campo di gioco si presenta nero. In alto si legge il punteggio con, un po' più a sinistra, il numero delle astronavi rimaste. Sotto l'astronave si scorge appena una linea curva che vuole rappresentare il pianeta. Ai lati dell'astronave, infine, ci sono due righe, all'inizio blu, che fungono da termometro della temperatura del pianeta. Man mano che questo si riscalda, le strisce aumentano di altezza e cambiano colore, diventando prima

verdi, poi gialle, arancioni e quindi, all'ultimo stadio, lampeggiano colorandosi alternativamente di bianco e di arancione. Si ode anche un angoscioso sottofondo musicale, il cui ritmo aumenta insieme alla temperatura.

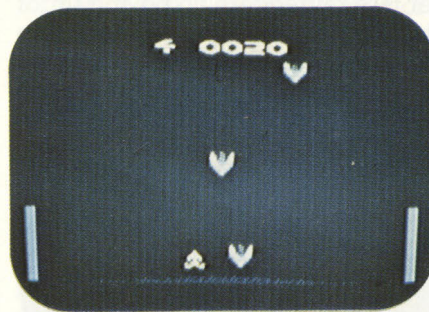
I NEMICI

I detriti solari, di sei tipi, sono, in ordine di apparizione: i razzi deltoidi, che valgono 10 punti ognuno, azzurri e blu. I lampi solari, 20 punti ciascuno, gialli. Le macchie solari, che valgono soltanto 5 punti, sono gialle e sono i bersagli che scendono più lentamente, poiché si muovono trasversalmente, mentre gli altri nemici, soprattutto i lampi solari, percorrono lo schermo più verticalmente. Poi vedrete i razzi shield, dello stesso colore dei deltoidi, ma di forma diversa. In comune questi due tipi di razzi hanno una caratteristica: sono gli unici due nemici che sparano. Sono quindi più insidiosi degli altri. Dopo i razzi shield, l'ultimo tipo di nemico che forma un'ondata intera è il lander, dello stesso colore dei razzi shield e deltoidi, a differenza dei quali non spara. Il lander vale 10 punti, come i due razzi dello stesso colore. L'ultimo tipo di nemico, che però non costituisce un'ondata propria ma compare a caso durante le altre ondate, è lo "sfrigolo", una specie di croce che sembra avere in mezzo una chiave inglese, che vale ben 50 punti. Lo sfrigolo assume la stessa colorazione dei nemici presenti nell'ondata in cui compare, e ne imita anche il movimento. I nemici quando toccano il pianeta lo surriscaldano a seconda di quanti punti valgono. Più punti vale un bersaglio, più questa scalda il pianeta quando ci cade sopra.

Quindi i bersagli più "freddi" sono, nell'ordine, le macchie solari, i razzi deltroidi, shield e i lander, i lampi solari e infine gli sfrigoli, che sono i più pericolosi per il pianeta. Gli sfrigoli hanno anche un'altra particolarità: quando ne viene colpito uno, tutti gli altri nemici presenti in quel momento sullo schermo scompaiono. Lo sfrigolo è accompagnato da un rumore acuto

particolare che ne segnala la presenza, cosa molto utile quando siete concentrati su altri bersagli.

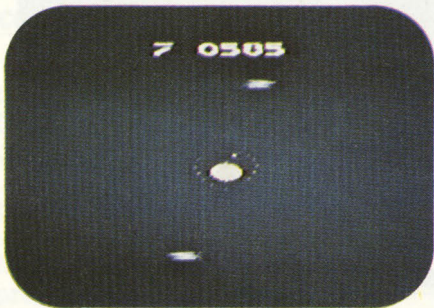
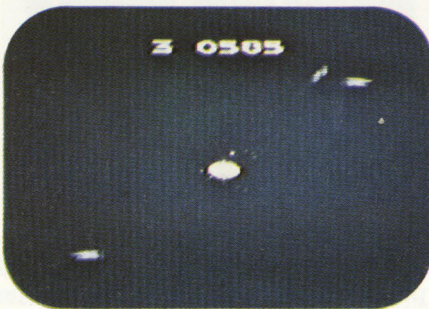
LA PIATTAFORMA ORBITALE

Al termine di un'ondata in cui avete raggiunto o superato i punteggi multipli di 500, come 500, 1000, 1500 ecc. ecc., appare sullo schermo un'altra fase di gioco. Al centro si vede la cosiddetta piattaforma orbitale, costituita da un ovale giallo intorno al quale potete, muovendo la manopola, spostare in quattro diverse posizioni un pallino bianco che costituisce il vostro mirino. Questa fase rappresenta una sorta di bonus, poiché dovrete semplicemente colpire, in un tempo prestabilito, il maggior numero possibile di navi nemiche, senza che possiate perdere in alcun modo la vostra astronave. Le navi nemiche, simili ad elicotteri, compaiono due alla volta agli angoli opposti dello schermo e lo attraversano, una sotto e una sopra, fino a scomparire. Ogni volta che riuscirete a colpire almeno 5 astronavi nemiche (valgono 10 punti ognuna) nel tempo prestabilito (visibile di fianco al punteggio), vincerete una nuova astronave, fino ad un massimo di 8. Se capitasse di superare un multiplo di 500 proprio durante una fase di piattaforma orbitale, se ne avrebbe di seguito un'altra.

STRATEGIA

Per primi vedrete comparire i razzi deltoidi. Nella prima ondata ne scendono 10, di cui solo alcuni sparano (un colpo solo).

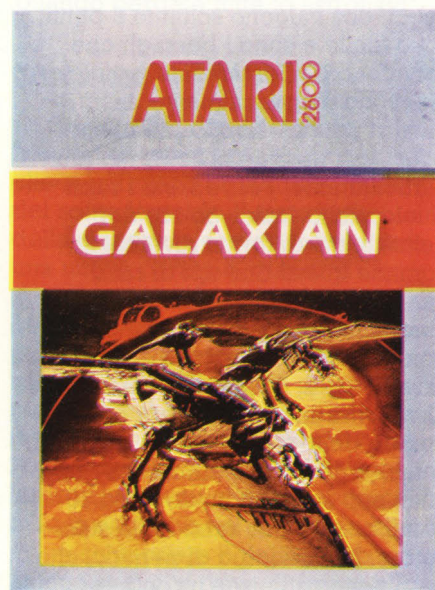
Infatti nella prima ondata i razzi numero 2, 4, 6 e gli ultimi due, il 9 e il 10, non sparano mai, consentendovi di affrontarli senza rischi. Anche nelle altre ondate, compresi i razzi shield, c'è sempre qualche razzo che non spara.

Imparate a ricordarvi quali sono. Per eliminare gli altri, quelli che sparano, se possibile conviene aspettare che abbiano sparato il loro colpo, prima di affrontarli. Piuttosto che rischiare, qualcuno si può anche fare passare, tanto non riscaldano molto il pianeta. Anzi, gli unici nemici di cui dovrete preoccuparvi in questo senso sono i lampi solari e soprattutto gli sfrigoli.

Se avete ancora molte astronavi di riserva ma la temperatura del pianeta è molto alta, è inutile, di fronte ad uno schermo pieno di nemici (magari con 2 o 3 sfrigoli), mandare l'astronave contro un nemico, sacrificandola, pur di non fare cadere i detriti sul pianeta. Infatti anche se l'astronave viene distrutta, i nemici presenti in quel momento sullo schermo vanno a finire tutti sul pianeta. In ogni caso, per fare raffreddare un po' il pianeta, basta colpire tutti i nemici per una ondata o anche meno.

Sparate a ripetizione, potrete colpire molti nemici appena compaiono sullo schermo, senza neanche mirarli e prima che possano sparare. Se durante un'ondata raggiungete 500 od un suo multiplo, verso la fine dell'ondata sparate continuamente. In questo modo, non appena appare la piattaforma orbitale, da essa parte un colpo che quasi sicuramente colpisce una nave nemica. Il passaggio fra le due fasi di gioco, infatti, è improvviso e così, senza neanche mirare, si può colpire un'astronave, altrimenti difficile da eliminare perché, al primo passaggio, si ha pochissimo tempo per prendere la mira. Quando, durante le ondate più avanzate, avete lo schermo pieno di nemici, e compare uno sfrigolo, sparate subito a questo. Se lo colpite, tutti gli altri nemici scompaiono dallo schermo. Durante l'attacco dei "lander", non accanitevi a volerli colpire tutti ad ogni costo, perché scendono molto veloci ed è facile finirci contro con l'astronave. Durante la fase della piattaforma orbitale, non cercate di colpire tutte le navi nemiche. Concentratevi su una sola alla volta, che comunque di solito vi permette ugualmente di colpirne 5 nel tempo concesso. Se sarete molto bravi, durante le prime piattaforme orbitali potrete colpire fino a 10 navi nemiche.

CONCLUSIONI

Con questo gioco la Imagic è andata un po' contro la sua abituale tendenza di creare dei giochi a carattere mitologico, o comunque ispirati a storie famose, come Ice Trek, Dracula, Dragon Fire, Riddle of the Sphinx e altri ancora. Ha introdotto i comandi a manopola in un gioco che non è originale come gli altri della Imagic, e anzi diremmo che come tipo rappresenta un classico, ma che risulta comunque molto piacevole e impegnativo. La grafica poi ci sembra molto buona, anche se il gioco non richiede uno scenario troppo complicato (lo sfondo è tutto nero). Se siete abituati a punteggi con 5 o 6 zeri, in altri giochi, troverete in Solar Storm pane per i vostri denti, perché difficilmente si arriva a 10000 punti. Pensate che negli Stati Uniti, se si sorpassano i 5000 punti, si ha diritto ad una T-shirt che investe il giocatore del titolo di "Solar Storm Survivor". A 10000 punti il punteggio torna a zero, senza lasciare così nessuna testimonianza della vostra (eventuale) impresa.

GALAXIAN

ATARI ***VCS***
L. 79.000

Galaxian è la versione casalinga ufficiale di un gioco da bar omonimo, che circa tre anni fa spopolava nei bar e nelle sale giochi di mezzo mondo. Si tratta di affrontare uno stormo di galassiani, per la verità molto simili a mosche, che attaccano la vostra astronave disegnando delle strane traiettorie, qualcuna diretta e qualcuna curva. Nei bar questo gioco ha avuto un seguito, molto popolare, che vi abbiamo presentato nel numero 8. Si tratta di Galaga, sempre della Bally Midway, anch'esso destinato – prima o poi – ad apparire sugli schermi domestici.

OBIETTIVO

All'inizio della partita disponete di tre astronavi. Dovete cercare di resistere a quante più ondate di galassiani potete. Quando attaccano,

da soli o in formazione, se non li colpite scompaiono in fondo allo schermo per poi riprendere il loro posto nella formazione principale, in cima allo schermo.

COMANDI

Si usa il joystick. La vostra astronave si muove lateralmente, spingendo il joystick nella direzione desiderata.

Il pulsante rosso serve a gioco fermo a cominciare una nuova partita; poi serve a sparare: con il commutatore di difficoltà sinistro nella posizione "A", ogni volta che si preme il tasto parte un colpo. Tenendolo sempre premuto, con il commutatore nella posizione "B", si ottiene il fuoco continuo. Appena giunge a bersaglio un colpo, ne parte un altro.

SCENARIO

La nave spaziale sta in basso, i galassiani si muovono, quando non attaccano, lateralmente, con dei piccoli scatti ritmici. Lo sfondo è nero, ma non vi scorrono dei lontani pianeti come nel gioco originale. Il punteggio sta in alto, al centro. In basso avete: a sinistra le astronavi rimaste, a destra il numero dell'ondata che state affrontando. Questo numero sostituisce le bandierine del gioco da bar.

I NEMICI

La formazione nemica è composta da 6 file di nemici, disposti in 7 colonne. Partendo dal basso, le prime tre file sono occupate da Fuchi, 7 per ogni fila (3 per ogni colonna) per un totale di 21. I Fuchi, che sono i nemici più numerosi e meno "punteggiati", sono verdi, e attaccano tracciando delle diagonali non molto inclinate verso la vostra astronave. Dopo le tre file di Fuchi, ce n'è una di Emissari. Questi sono uno per colonna, per un totale di 7. Di colore viola, sono probabilmente gli avversari più pericolosi. Infatti quando attaccano descrivono delle traiettorie molto diagonali, attraversando lo schermo fino a circa la metà di questo (preso verticalmente). Poi di colpo cambiano inclinazione e si dirigono dalla parte opposta. Praticamente in una discesa gli Emissari attraversano, zigzagando, tutto lo schermo. La penultima fila, la quinta partendo dal basso, è formata da 5 Scorte. Di colore rosso, servono a proteggere (donde il nome Scorte) le due Ammiraglie che, disposte nell'ultima fila, guidano l'attacco alla vostra astronave. Le due Ammiraglie sono bianche, e valgono più punti di tutti. Queste e le Scorte scendono con una traiettoria che non è sempre la stessa e che, come inclinazione, è un incrocio tra quella dei Fuchi e quella degli Emissari. Una differenza con il gioco da bar consiste nel fatto che mentre in quello si poteva passare all'ondata successiva senza eliminare necessariamente tutte le Ammiraglie (quelle risparmiate comparivano poi nell'ondata successiva, dove era possibile avere fino ad un massimo di 4 Ammiraglie), in questo Galaxian "casalingo" ciò non è possibile.

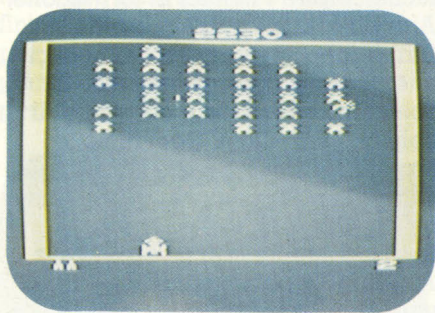
DINAMICA

La vostra astronave compare in basso al centro dello schermo. La formazione nemica continua a spostarsi da destra a sinistra, e viceversa, a scatti meno pronunciati che nel gioco da bar, rendendo più facile colpire i nemici in formazione. A turno, dai lati o dal basso della formazione, si staccono dei nemici che, da soli o in gruppetti di 2-3, scendono sparando e cercando di colpire l'astronave. Ogni tanto scende anche una delle Ammiraglie, sempre accompagnata, quando ce ne sono ancora, da una o due Scorte. Durante le prime ondate le Ammiraglie solitamente scendono verso la fine dell'ondata, mentre nelle ondate più avanzate spesso scendono anche all'inizio. Nel gioco da bar, invece, la prima squadriglia comprendente un'Ammiraglia e due Scorte, scendeva quasi subito fin dalla prima ondata. Man mano che si avanza con le ondate i nemici scendono sempre più numerosi e veloci, spesso angolando sempre più la traiettoria della loro discesa. Per gli "aficionados" di questo gioco nei bar, diremo di un'altra sostanziale differenza. Nel gioco originario quando si colpiva un'Ammiraglia tutti gli altri nemici cessavano di fare fuoco e di

scendere ad attaccare per alcuni secondi. Era, questa, una particolarità molto utile per avere un po' di respiro e cercare di eliminare un po' di nemici mentre erano ancora in formazione, prima che ricominciassero ad attaccare. Ciò però non avviene in questa versione casalinga, dove l'unico attimo di respiro si ha tra un'ondata e l'altra.

PUNTEGGIO

Ogni nemico vale due differenti punteggi, a seconda che lo colpiate mentre si trova in volo o in formazione.

In formazione valgono: 30 punti i Fuchi, 40 gli Emissari, 50 le Scorte e 60 punti le Ammiraglie. Se colpiti in volo questi nemici valgono, rispettivamente, 60, 80, 100 e 150 punti, cioè, a parte le Ammiraglie, il doppio. Queste possono valere anche di più se sono scortate. Un'Ammiraglia con una Scorta vale 200 punti, con due 300. Se poi colpiste prima le due Scorte e poi l'Ammiraglia che le segue, questa varrebbe addirittura 800 punti, come nel gioco da bar. Si parte con tre astronavi e se ne può vincere una quarta a 7000 punti.

VARIAZIONI

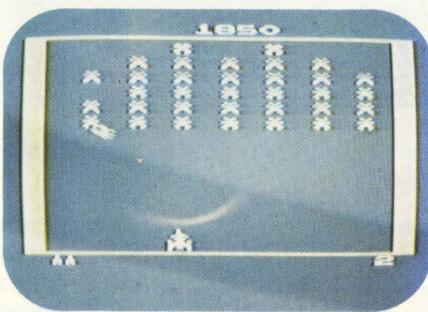
Galaxian è per un solo giocatore e questo, a nostro avviso, è un difetto. Comunque, si usa il joystick sinistro.

STRATEGIA

La cosa più importante, come in tutti i giochi di questo tipo, è imparare a conoscere bene il movimento di ogni nemico. Così vedrete che i più pericolosi sono gli Emissari, perché quando sembra che siano lontani dall'astronave e che non la possano più colpire, come dei boomerang tornano velocemente indietro minacciando la vostra nave spaziale.

Non indugiate troppo tempo negli angoli, comodi rifugi a patto però che non ci si rimanga a lungo. Cercate di restare prevalentemente al centro dello schermo, in modo da potere scegliere ogni volta tra due direzioni di fuga. Eliminate prima le Scorte, quando accompagnano un'Ammiraglia in due. 800 punti sono molti e sarebbe un vero peccato rinunciarvi. Siccome i nemici più pericolosi sono gli Emissari, concentratevi dapprima su questi, poi sui Fuchi. Quando un Ammiraglia scende in formazione con le due Scorte, cercate subito di eliminarle, per avere più tempo, poi, per colpire l'Ammiraglia.

CONCLUSIONI

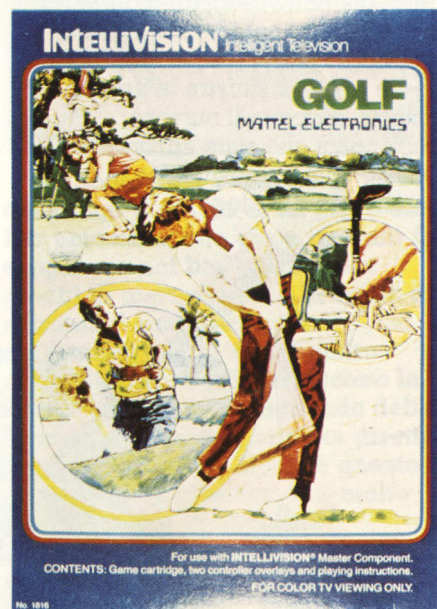
Chi conosceva bene il gioco omonimo visto nei bar, in un primo momento può rimanere un po' deluso da questa versione. Il movimento dei nemici è più o meno lo stesso, soprattutto considerando che lo schermo televisivo è più

largo che lungo, al contrario di quello dei giochi da bar. La grafica non è eccezionale, ma del resto non era la caratteristica più brillante neanche nella versione originaria. Ricordate, comunque che questo è il VCS e certo il gioco non poteva essere identico a quello da bar.

La difficoltà, e in questo il gioco rimane fedele al suo "antenato barista", non aumenta di molto col passare delle ondate, ma cresce gradualmente. Caratteristica, questa, a nostro avviso molto piacevole. Concludendo, diremo che questo Galaxian, pur non essendo né molto originale, né complesso, né vario (e anzi può sembrare un po' monotono), è però molto divertente da giocare e non annoia mai.

Manca, purtroppo, la musichetta che si udiva, al bar, al momento di cominciare una partita, che era una delle cose più carine di Galaxian.

Prima di concludere, un'ultima considerazione riguardante la presentazione del gioco mentre... non si gioca. Le nuove cartucce Atari hanno tutte, oltre allo schermo che raffigura il campo di gioco, un altro schermo con il nome del gioco presentato in maniera speciale. Basti pensare a Centipede o a Pole Position. Qui appare la scritta Galaxian, disegnata come nel gioco originale, in 7 file e in 7 colori diversi, con ai lati delle specie di fasci luminosi colorati. Bisogna ammettere che fa un certo colpo!

GOLF

MATTEL ***INTELLIVISION***
L. 49.000

Comparso in Italia a cavallo tra la prima e la seconda serie di giochi per l'Intellivision, il Golf non ha avuto forse il successo che meritava soprattutto perché è stato rapidamente subissato dalla valanga di simulazioni sportive Mattel più dinamiche e

spettacolari uscite contemporaneamente in quel periodo.

Oggi che possiamo riesaminare con più attenzione questa cartuccia non facciamo invece fatica a scoprirne molti pregi e molte qualità che forse avevamo trascurato, tutte doti che la rendono divertentissima in ogni occasione e soprattutto in compagnia.

Forza allora, mano alle mazze, il torneo di Sun City (quello più ricco del mondo) vi sta aspettando e Ballestreros ha già tirato il primo colpo...

IL GIOCO

In una splendida cornice naturale fatta di laghi, alberi, prati verdi e distese di erba alta, fino a quattro giocatori si sfidano per completare un bel percorso di golf a 9 buche (al posto delle tradizionali 18).

A disposizione di ogni partecipante c'è un classico sacco di nove mazze, ciascuna con caratteristiche differenti in termini di gittate e di traiettoria.

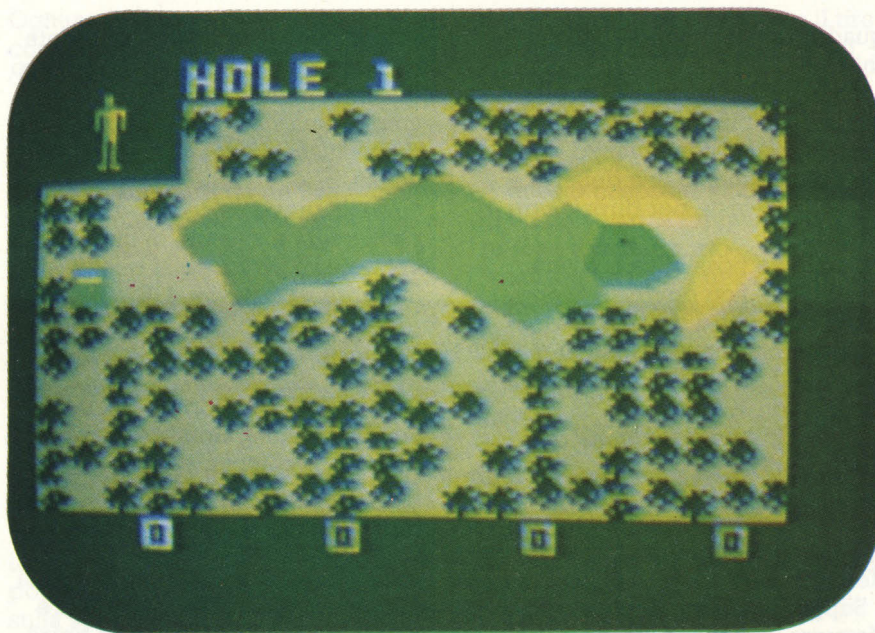
Per giocare dunque c'è di che sbizzarrirsi: sarà meglio un legno n° 3 od un ferro n° 7 per scavalcare quell'albero?

Continuate a leggere perché tra breve avrete la risposta.

SCHERMO

Lo schermo è praticamente unico e riproduce di volta in volta le varie buche come se fossero viste dall'alto.

La grafica non è certo spettacolare ma vi farà comunque un'ottima impressione soprattutto per le colorazioni molto decise che sono state dispensate ai vari settori della pista di gioco, importantissime tra l'altro per capire il tipo di terreno in cui si è andata a cacciare la pallina.

In alto a sinistra è posto un riquadro che raffigura un omino stilizzato: durante il gioco vi sarà di grande aiuto soprattutto per decidere quale 'effetto' imprimere alla pallina (sinistra, centrale, destra).

Più a lato troverete il riscontro della mazza che state usando in quel momento, mentre in prossimità del bordo inferiore delle schermo è posto infine il rilievo numerico dei colpi giocati nella buca in partita.

I giocatori sono rappresentati sul campo da un trattino bianco che si muove attorno alla pallina per mezzo del disco.

Stando al libretto di istruzioni la funzione del trattino è quella di rappresentare la posizione del giocatore rispetto alla palla, ma dal nostro punto di vista è molto più redditizio e convincente immaginarlo come un indicatore della direzione del colpo: quando è posto a sinistra della pallina la farà andare verso il lato alto dello schermo e quando è a destra accadrà il contrario, mentre in posizione orizzontale ne provocherà il movimento a sinistra e a destra a seconda che sia posizionato sopra o sotto di essa.

Complicato? Forse da spiegare, ma vi assicuriamo che saranno sufficienti un paio di colpi per capire senza incertezze come funziona il meccanismo.

STRATEGIA

Idealmente è la vostra sacca da golf, e l'essenza del gioco sta tutta qui. La tastiera all'inizio permette di selezionare il numero dei giocatori, ma durante la partita diventa il centro di controllo di ogni vostra azione sul video.

La mascherina di mylar riproduce le nove mazze da golf che avete in dotazione e per selezionarne una non dovrete fare altro che premere il pulsante corrispondente: l'indicazione della vostra scelta apparirà, come già accennato, in prossimità del bordo superiore del video.

Il tasto **CHOICE** va usato nella particolare situazione in cui la pallina finisca in uno specchio d'acqua, e vi consente di scegliere tra rimettere la pallina nella posizione da cui è partito il colpo nefando oppure di ripartire direttamente dalla riva.

Per avere invece i punteggi totali dei giocatori durante la partita sarà sufficiente premere **ENTER.**

I tasti laterali selezionano la gittata del colpo, che può essere corto, medio o lungo.

Sempre per mezzo dei pulsanti avrete poi la possibilità di decidere l'effetto che verrà impresso alla traiettoria.

Il meccanismo non è difficile e sarà molto chiaro se imparerete ad avvalervi dell'omino riprodotto nel

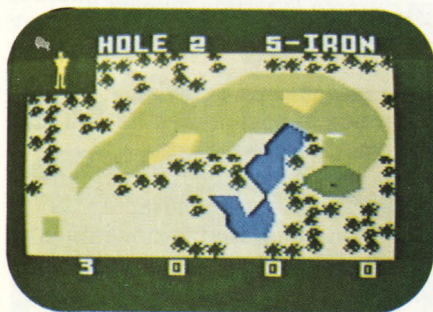
riquadro in alto a destra dello schermo.

Vediamo comunque di capirci con un esempio pratico. Anzitutto posizionate il trattino bianco, per mezzo del disco, in una delle 16 posizioni previste per direzionare il colpo.

Con tante possibilità a vostra disposizione non dovreste avere alcuna difficoltà a trovare una posizione che sia perfettamente in linea con il punto in cui mirate ad arrivare con la palla.

A questo punto sceglierete la mazza. Dopo che avrete impostato la vostra opzione sulla tastiera potrete constatare che il giocatore nel riquadro si metterà in posizione per effettuare il colpo.

Supponiamo che decidiate di effettuare un tiro lungo.

Quando schiacciate il pulsante corrispondente l'omino leverà la mazza in aria per farle descrivere la tipica parabola che caratterizza il tiro.

Ora, se volete che il colpo vada alla sinistra del trattino dovrete premere **una seconda volta** il pulsante quando la mazza si trova in prossimità dell'estremo superiore dell'arco che ha descritto.

Per avere invece il massimo effetto a destra dovrete compiere l'operazione quando la mazza si trova vicina all'estremo inferiore. Nello spazio della parabola descritta dalla mazza insomma, la successiva pressione del pulsante permette di variare lo *swing* della pallina in uno continuo che va da "effetto a sinistra – tiro centrale – colpo a destra", con risultati più o meno accentuati a seconda del punto in cui lo schiaccerete.

Non avete ancora capito?! Uffa, ma siete un po' gnucchi! A parte gli scherzi, per ricapitolare, ricordate che dovrete sempre dividere l'arco descritto dalla mazza, per quanto ampio esso sia (varia a seconda della gittata scelta), in tre parti uguali.

Nella prima parte superiore la palla andrà a sinistra, in quella centrale va diritta ed in quella inferiore va a destra. OK? OK!

STRATEGIA

Il golf è uno sport che richiede concentrazione, freddezza, saldezza di nervi, e con piacere notiamo che la versione Mattel è perfettamente fedele a queste caratteristiche.

Per ben figurare è quindi indispensabile mantenere la calma in ogni frangente e non affrettare mai le decisioni sui colpi da tirare. Ognuna delle nove buche ha una conformazione diversa, ma tutte presentano le medesime caratteristiche morfologiche.
Tutte hanno un percorso "naturale" che indica qual è la via più logica da seguire per raggiungere lo spiazzo di erba bassa che circonda la buca (in gergo il "green", vostro primo obiettivo), ma alcune offrono anche alternative diverse, quasi sempre molto più rischiose e determinanti per avvantaggiarsi di qualche colpo.
Il percorso naturale si presenta sempre come una striscia verde attorniata da fasce di terreno beige cosparso di alberi. Alla fine del percorso, colorato di un verde più intenso, si trova il green.
Ogni buca è stata studiata per essere completata con un ben determinato numero di colpi – in gergo il "par" – ma il vero campione deve sempre essere capace di stare ben al di sotto di questo limite.
In mezzo al campo sono poi diabolicamente disposte alcune chiazze gialle che hanno il deprecabile compito di rendervi la vita più difficile: si tratta di banchi di sabbia da cui la pallina potrà essere liberata solamente usando un particolare tipo di mazza.
Sempre in tema di mazze, esaminiamo ora analiticamente quelle che potrete e non potrete usare durante la partita.

Driver. È la mazza che viene usata solo per tirare il primo colpo dalla posizione iniziale (il "tee").
La traiettoria seguita dalla pallina è piuttosto lunga, diritta e tesa, completamente inadatta dunque per superare un albero in distanza.
Putter. Si gioca con il putter essenzialmente sul green: è una mazza simile a quella dei minigolf, dotata di una bassissima potenza ma di grande precisione.
Il libretto di istruzioni consiglia di usarla anche quando la palla finisce sotto a qualche albero, per spostarla leggermente rispetto al tronco ed avere così una possibile via di fuga.
Vi sconsigliamo vivamente un simile comportamento, perché è assai poco redditizio, e i progressi che otterrete nel movimento della pallina saranno del tutto trascurabili.
Wedge. Mazza di scarsa potenza e precisione che però vi permette di uscire dai banchi di sabbia senza troppi affanni (tanto il colpo l'avrete già perso quando ci siete finiti dentro).
Oltre a questa funzione diviene utilissima in una circostanza molto particolare.
Se ad esempio la pallina si trova vicina al green ma non l'ha ancora raggiunto, il putter diviene inefficace ed un qualsiasi altro ferro (o legno) può avere una gittata troppo lunga rispetto alla buca.
In questo caso – anche se Nicklaus inorridirebbe – potrete tranquillamente usarla perché è proprio della "misura giusta", perché no, per finire addirittura in buca.
Ferri 3/5/7/9. Sono mazze per tutte le occasioni: discretamente potenti (la 3), adatte per saltare gli alberi da vicino (la 9) e da lontano (la 5 e la 7), vi offrono sempre un tiro affidabile e preciso, dotato di una parabola piuttosto alta e sicura.
Funzionano bene anche nell'erba alta (il terreno beige) in cui sono piantati gli alberi, anche se lì hanno una potenza ridotta.
Legni 3/5. Mazze molto potenti per lunghi tiri diritti. Poco adatte per saltare gli alberi, a meno che non si trovino ad una certa distanza, vi serviranno soprattutto per grandi avvicinamenti al green, ma nell'erba

alta hanno molte probabilità di risultare inefficaci (lo stabilisce il computer).

Per quanto riguarda i percorsi, che sono sempre gli stessi, scoprirete alla svelta i patterns più sicuri per completare la buca, anche se talvolta la disposizione degli alberi, che cambia ad ogni partita, renderà vani tutti i vostri piani, specialmente nella buca n° 4, in cui solitamente il tee è attorniato dalle piante.
Le due buche più facili sono la 1 e la 7 e, con un po' di fortuna, potrete cavarvela in un paio di colpi (per la 1 ci vuole il Driver lungo tutto a sinistra e il Legno 3 lungo e diritto).
A nostro avviso l'unica buca veramente difficile è la già menzionata n° 4, soprattutto perché il tee è separato dal percorso da una fascia di erba alta solitamente cosparsa di alberi.
Vi si presentano così tre alternative: a) saltare gli alberi a piè pari (un 9 corto è sufficiente ma non vi farà fare grandi progressi); b) scovare una via sotto ai rami in cui infilarvi con un Driver, assumendovi tutti i rischi che la decisione comporta, c) tirare di lato all'albero avvicinandovi il più possibile al percorso, facendo bene attenzione però a non finire nel braccio di mare costeggiato dalla buca.
Ognuna di queste alternative è comunque valida ma la soluzione del rebus dipende anzitutto dalla disposizione degli alberi.
Tra gli altri percorsi forse il più stimolante è proprio l'ultimo, che è diviso in due parti da un fiume che sfocia in un laghetto. Si tratta di una buca a par 5, ma con un po' di abilità potrete anche cogliere un bel 'birdie', se non proprio un 'eagle' (uno o due colpi sotto al par).
Ci vuole naturalmente anche fortuna e dovrete essere disposti a rischiare: del resto si sa, chi non risica...
Il problema è di tentare, dal tee, di spostarsi a destra fino al bordo del lago (Legno 3 lungo). Dal bordo del lago, con un Ferro 3 lungo riuscirete poi ad attraversarlo per portarvi sulla sponda opposta, in prossimità del green, tagliando praticamente tutto il percorso.
Da qui a completare la buca sarà un gioco da ragazzi. La riuscita di un simile 'colpaccio' dipende molto dalla disposizione degli alberi in prossimità della riva e, nell'incertezza, non è conveniente rischiare, specie per chi, a quel punto, è già saldamente al comando.
Sul green di ogni buca siete obbligati ad usare il putter, che lì viene selezionato automaticamente dal computer. Naturalmente il tiro deve essere quanto mai preciso, ricordando bene che subisce anch'esso le regole degli effetti che derivano dalla seconda pressione del pulsante.
A questo proposito vi consigliamo di usare sempre tiri medi o lunghi, perché il putter corto sovente "tradisce", a causa della sua gittata ultracorta, e sposta di pochissimo la pallina.
Ciò detto non ci resta che concludere con un'ultima raccomandazione: prima di tirare un colpo decisivo fermatevi, accendete la sigaretta (o grattatevi la testa come preferite) e contate fino a dieci.
Non che serva granché, ma vi aiuta a non arrabbiarvi quando poi sbagliate il colpo!

CONCLUSIONI

Golf è un gioco apprezzabile sia per come è stato realizzato sia per il riuscito tentativo di infondere nella cartuccia gran parte delle caratteristiche dello sport vero e proprio.

È, inutile dirlo, un gioco piuttosto statico e calmo, che si farà apprezzare maggiormente nei momenti di relax, sorseggiando un

bicchiere di whisky, accanto al caminetto, con George Benson sul piatto ecc. ecc.

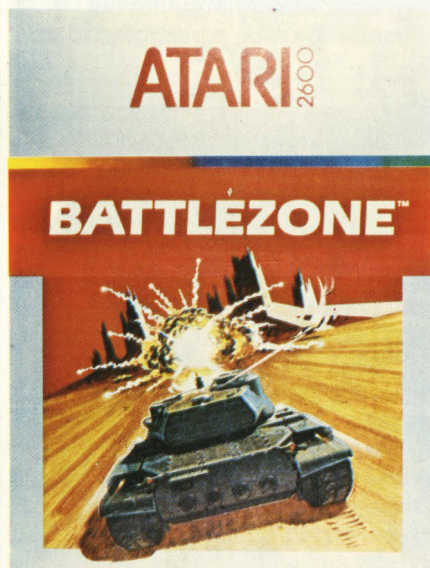
Molto più impegnativa, come lo è ogni sfida, è la partita a più giocatori, che vi consigliamo soprattutto nei momenti di pausa tra un **Beamrider** e l'altro.

Certo non manca qualche difettuccio (giocando in quattro spesso sul green si confondono le palline e i trattini bianchi) ma è cosa da poco.

Alla luce di tutto questo dedichiamo volentieri Golf ai videogiocatori non più giovani, ai quali riuscirà molto più entusiasmante immedesimarsi con Ballestreros o Nicklaus che non ai ragazzini, che certamente continueranno a preferire gente come Buck Rogers o Luke Skywalker.

BATTLE ZONE

(ZONA DI BATTAGLIA)

ATARI ***VCS***
L. 79.000

Nascere nel 1999 può anche porre dei seri problemi quando una giunta militare di bellicose tendenze si mette in testa d'essere la più forte... c'è anche il pericolo che la guerra non finisca mai.

IL GIOCO

Le nazioni della terra vogliono accordarsi su un piano di pace mondiale.

C'è però un problema: una delle nazioni crea difficoltà con l'armistizio proposto. È la guerra...

Battaglioni di armamenti automatizzati girano per la campagna distruggendo ogni cosa al loro passaggio.

La terra potrebbe trasformarsi in un deserto privo di vita qualora non si riuscisse a fermarli: un vecchio carrarmato dimenticato in un museo, ultimo ricordo delle guerre precedenti, è l'unica possibilità di difesa rimasta alle forze pacifiste.

Con l'aiuto del radar e manovrando il carro alla ricerca degli automi nemici inizia la lotta per la libertà.

OBIETTIVO

Vi trovate in un largo tratto desertico al comando del vostro carro-armato, il vostro scopo è colpire i carri nemici ed evitare, o per lo meno provare ad evitare, i loro proiettili.

Purtroppo il vostro mezzo è molto lento; per poter proteggervi i lati bisogna "leggere" gli spostamenti sul radar e una volta sparato un colpo sarete costretti ad attendere circa due secondi prima di poter risparare se il vostro proiettile non ha colpito il bersaglio.

IL RADAR

Il radar è situato in alto, al centro, al di fuori dallo schermo principale. Con la sua visuale ricopre l'intero campo di battaglia. Inizialmente il vostro carro, rappresentato da un puntino bianco, si trova nel centro del cerchio radar. Le due linee poste al suo centro indicano la vostra visuale sullo schermo principale. Spostandosi bisogna fare in modo che il puntino nemico si trovi fra le due linee. A questo punto l'automa è di fronte a voi.

Attenzione però, il nemico può sparare e distruggere il vostro carro armato anche se non è visibile.

I NEMICI

CARRI ARMATI: sono i nemici più comuni. Hanno le torrette blu e si muovono più lentamente di voi. Valgono 1.000 punti.

CACCIA: appaiono sempre di fronte e si avvicinano zig-zagando. Arrivati a pochi metri di distanza, virano di lato e sparano velocissimi. Si riconoscono per il particolare ronzio che emettono volando. Valgono 2.000 punti.

SUPER CARRI: generalmente iniziano ad apparire verso i 50.000 punti, sono come gli altri carri, ma con torrette gialle e si muovono più rapidamente di voi. Valgono 3.000 punti.

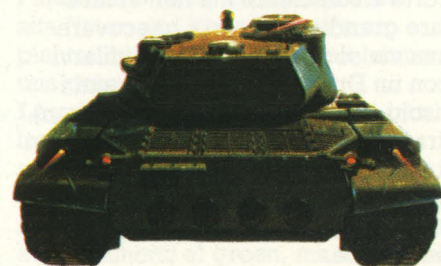
DISCHI VOLANTI: i dischi volanti non sparano, ma sono difficili da colpire e servono da richiamo civetta mentre un caccia o un supercarro vi sta attaccando. Valgono 5.000 punti.

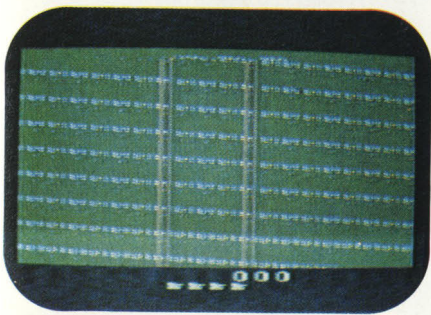
BONUS

All'inizio del gioco si hanno 5 carri a disposizione. Un carro in abbuono ai 50.000 e ai 100.000 punti.

STRATEGIA

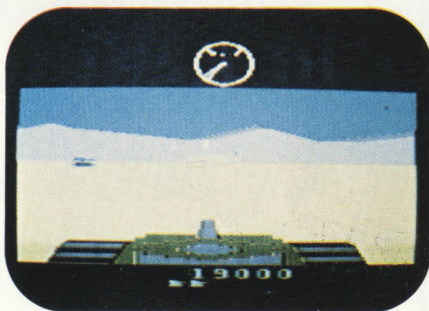
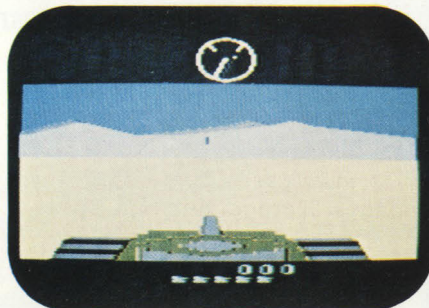
Una delle difficoltà del gioco è che non esiste una vera e propria strategia. Tutto sta nella vostra abilità nel mirare e colpire il bersaglio. Per far ciò, ruotate la torretta e non appena il mirino posto al centro dello schermo cambia colore e diventa bianco sparate. In questo modo sarete sicuri di centrare in pieno l'avversario.

Continuate a muovervi dopo aver sparato, non aspettate di vedere se il colpo ha fatto centro. Cercate il nemico che man mano compare sempre più velocemente, ma soprattutto state all'erta: appena

sentite il rumore di un obice nemico, non limitatevi a ruotare sul posto, muovetevi, altrimenti sarete colpiti.

Un ottimo modo per sfuggire ai colpi nemici è di ruotare il carro di 45° e poi spostarlo velocemente avanti o indietro. Non sprecate i colpi! Ricordatevi che fra un colpo e l'altro passano 2 secondi se il vostro obice non è riuscito a colpire nessuno. Ma non dimenticate il radar ed i "bip" che emettono i

nemici alla loro comparsa. Individuate col radar il puntino avversario, il numero di bip ci avverte se vi trovate di fronte a un nemico solitario o a un gruppetto di carri e super carri.

Prendete la mira con calma e sparate prima ai supercarri poi ai carri, sempre senza aspettare l'esito del primo colpo.

Se il carro, od il super carro, è voltato dall'altra parte, centratelo col mirino mentre inizia a muoversi per girare e poi sparate. Non lasciate che si avvicinino troppo o sarà più difficile scartare.

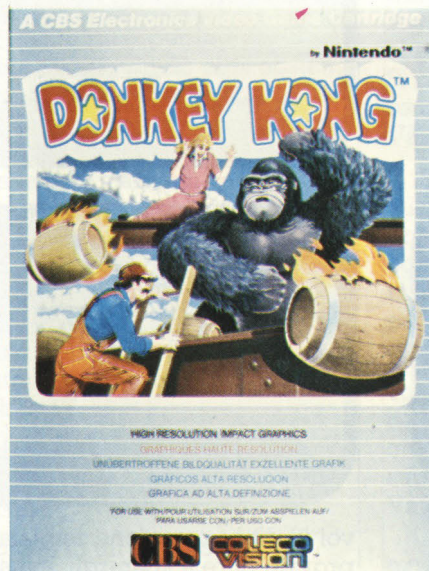
Quando compare o sentite il rumore di un disco volante, controllate il radar! Se ci siete solo

voi (il disco non viene segnalato) provate pure a spararagli, ma se sentite il fatidico "bip" dei carri cercateli immediatamente: più passa il tempo e più possibilità hanno di localizzarvi ed eliminarvi. E come ultimo consiglio un avviso: quando si è bersagliati dai caccia conviene allontanarsi il più presto possibile. Con la loro andatura a zig zag sono difficilissimi da colpire e più s'avvicinano o meno possibilità di fuga ci sono.

CONCLUSIONI

Battle Zone è un gioco graficamente nitido, i carrarmati sono ben delineati ed il sonoro, pur non essendo particolarmente rumoroso, rende l'insieme giocabilissimo.

story-ge

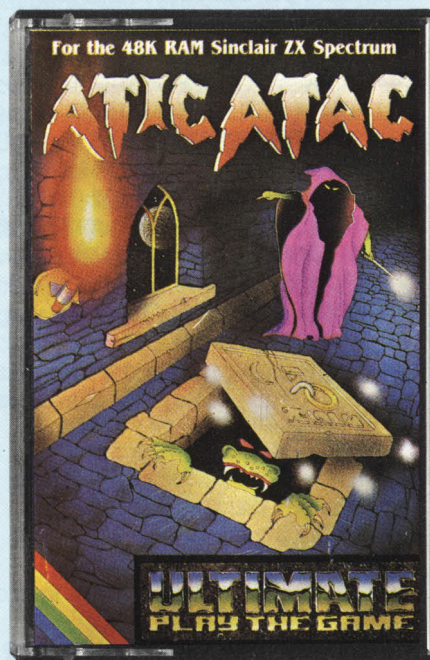
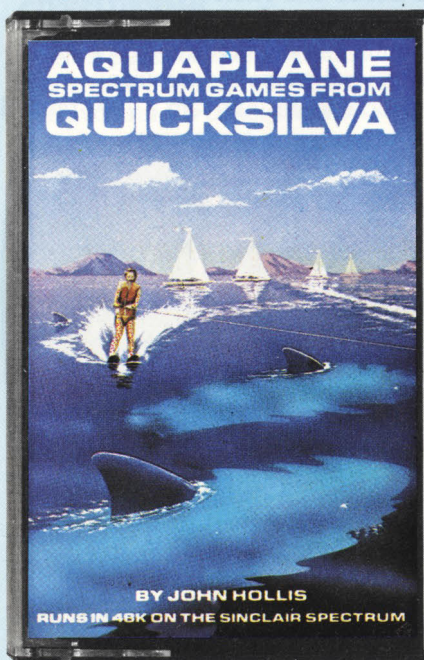
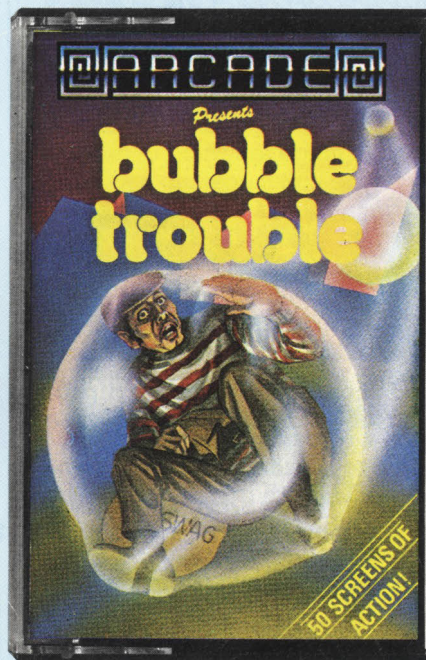
DONKEY KONG

CBS-COLECO COLECOVISION
L. 92.000

Finalmente i tentativi e gli sforzi di Mario, il carpentiere siciliano alle prese con il gorilla Donkey Kong che, ispirandosi a King Kong il protagonista di tanti film, si ostina a rapirgli la bionda fidanzata, sono arrivati sui vostri piccoli schermi.

Preceduta dalle versioni per Atari e Intellevision ecco la versione per il sistema Coleco sicuramente la più fedele alla fortunata versione a gettoni della Nintendo. Rispetto a quello da bar, Donkey Kong per il Coleco manca delle scene iniziali del rapimento, e dello schermo con i nastri trasportatori e le torte. Nel primo schermo c'è poi una rampa di meno da correre e soprattutto Mario non tocca mai fisicamente la ragazza una volta salvata. Appena arrivati in cima allo schermo il gioco passa alla fase successiva.

La grafica è molto buona tanto che riuscite quasi a contare i peli dei baffi di Mario, e la sfida con Donkey Kong vi impegnerà non poco.

Presso i Bit Shop Primavera

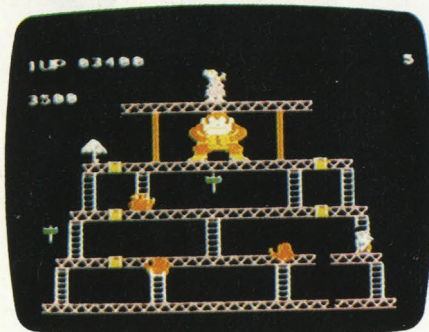
il software di casa...

ATIC ATAC – 48 K
Io non ho mai creduto in fantasmi o mostri, ma quando l'enorme portone del castello si è chiuso dietro di me e le porte del castello cominciano ad aprirsi e chiudersi da sole e strane ombre si materializzano, freddi brividi cominciano a correre lungo la schiena. Velocità, coraggio, astuzia ecco le doti necessarie per sfuggire al castello incantato.

ACQUAPLANE – 16 K
Avreste mai pensato che praticare lo sci d'acqua potrebbe rivelarsi estremamente pericoloso? Jack Hollis, l'autore di Acquaplane pensa proprio di si. Il gioco, possiede tutte le caratteristiche per essere avvincente ed entusiasmante, la nostra abilità di sciatore sarà messa a dura prova.

BUBBLE TROUBLE – 48 K
Eccoci nelle insolite vesti di ladro di gioielli inseguito da terribili bolle di sapone.
Un nuovo fantastico gioco della serie "Arcade" con ben 50 schermi differenti selezionabjli. Tre differenti livelli di velocità un' alta risoluzione grafica, un eccelente uso del colore e del suono.

...sul vostro ZX Spectrum naturalmente

COMPETENZA IN COMPUTER

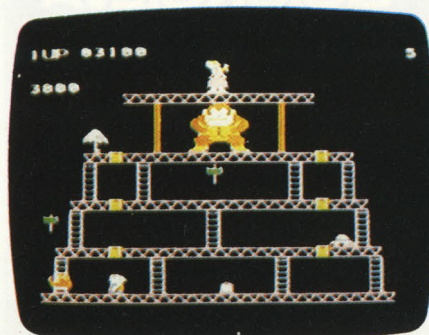
SCHERMI

Per salvare la sua fidanzata, Mario deve salire in cima a due differenti strutture e farne crollare una terza.

Nella prima fase Mario correrà a perdifiato lungo le rampe di una costruzione che ha ceduto sotto il peso di un saltellante Donkey Kong. I vari piani sono collegati tra loro da alcune scale che vi permetteranno di salire o scendere, a seconda delle necessità tattiche. Attenti a non usare ovviamente quelle spezzate. Ma il maledetto gorillone è veramente invaghito della urlante biondina e così fa di tutto per ostacolare la salita di Mario. E così oltre alla fatica di correre, il carpentiere siciliano dovrà anche pensare a saltare i barili che Donkey Kong gli lancia contro dall'alto.

Superati tutti gli ostacoli gorilla e fanciulla passano in cima ad una costruzione di ferro tenuta insieme da 6 bulloni per far cadere Donkey Kong. Mario, sempre di corsa, dovrà percorrere tutti e tre i piani facendo saltare i 6 bulloni di sostegno alla costruzione. Qui bisognerà fare attenzione alle palle di fuoco vaganti che vi seguiranno.

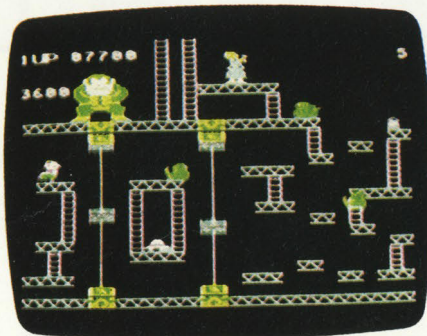
Il terzo episodio si svolge nella sezione degli ascensori ed è sicuramente la più impegnativa. Bisogna raggiungere la cima saltando da un'ascensore all'altro ed evitando le solite maledette palle di fuoco.

PUNTEGGIO

Per raggiungere la cima avete a disposizione un tempo preciso che viene scandito dal punteggio bonus in alto a sinistra. Ovviamente meno tempo impiegherete a raggiungere la fidanzata di Mario maggiore sarà il bonus che otterrete. A seconda del livello a cui state giocando il bonus iniziale sarà tra 4000 e 8000 punti e li vedrete diminuire velocemente. Arrivato a 1000 punti il

bonus inizierà a lampeggiare e suonare per avvertirvi che state terminando il tempo a vostra disposizione, rischiando così di perdere una vita di Mario.

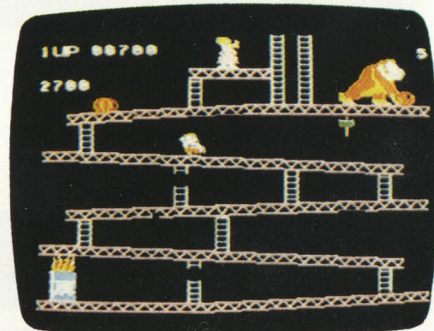
Lungo i primi due percorsi troverete sospesi due martelli; con un salto giungerete facilmente a prenderli. A suon di martellate potrete così schiacciare i barili e le palle di fuoco.

In questo modo anziché guadagnare 100 punti (è il valore di ogni palla o barile saltato) ne guadagnerete 300.

100 punti, poi, vale ogni bullone fatto saltare nel secondo schermo. Nello schermo dei bulloni e in quello degli ascensori troverete anche degli oggetti che la vostra sospirata biondina ha lasciato. Se li raccoglierete tra una corsa e l'altra il vostro amore verrà premiato con 300 punti ognuno.

COMANDI E VARIAZIONI

I giochi sono 4 per un giocatore e 4 per due. Il primo vi dà la possibilità di iniziare con 5 vite, negli altri invece ne avete solo 3 e tutto sarà più difficile. Mario lo comandate con il joystick. Muovendolo a destra o a sinistra, Mario correrà in quelle direzioni. Per farlo salire o scendere dalle scale basta muovere la leva in alto oppure in basso. Per farlo saltare basterà premere il pulsante di sinistra. Mario può saltare quando è in corsa mentre non può farlo quando è sulle scale o ha in pugno il martello.

STRATEGIA E CONSIGLI

Come prima cosa, e come sempre, è molto importante abituarsi a coordinare i movimenti per evitare i barili e fare muovere con agilità il vostro eroe. Vi consigliamo comunque alcuni percorsi per fare il maggior numero di punti possibili. Nel primo

schermo correte lungo la prima rampa infilando subito la seconda scala, quella non rotta. Aspettate sulla seconda rampa e saltate uno o due barili. Prendete la scala di mezzo, salite senza aspettare un secondo e dirigetevi verso la scala successiva. Se non arrivano barili salite sulla prima che incontrate, se no in quella successiva. Ora correte sulla rampa 4 verso l'ultima scala. Aspettate nelle vicinanze e saltate i barili che scendono. È importante non sostare mai sotto le scale perché altrimenti i barili vi cadranno in testa. Appena Donkey Kong sospenderà il lancio dei barili salite sulla scala. Non emozionatevi, siete sulla stessa rampa della pupa. Saltate l'ultimo barile e arrampicatevi sulla scala che vi porterà dalla ragazza. Per lo schema dei bulloni dirigetevi subito verso destra altrimenti le palle di fuoco che escono da sinistra vi

uccideranno subito. Avanzate facendo saltare i bulloni e saltando con sicurezza le palle di fuoco. Rispetto alla versione da bar è più facile ma attenti a non sostare sui lati; infatti le palle infuocate compariranno improvvisamente senza darvi la possibilità di salvezza. Un trucco per fare tanti punti è prendere il martello e aspettare l'arrivo delle palle infuocate in uno dei lati del secondo piano. Ogni volta che ne eliminerete una ne comparirà immediatamente un'altra, garantendovi numerosi punti. Attenti che il martello scompare all'improvviso dalle mani e, se non siete lesti a fuggire, verrete bruciati.

Ricordatevi che con il martello non potete saltare, che potete cadere dal terzo piano se vi sporgete troppo e che non potete attraversare il 4° perché incoccerete contro Donkey Kong. Infine siate gentili e raccogliete la borsetta a pian terreno e l'ombrello al quarto piano.

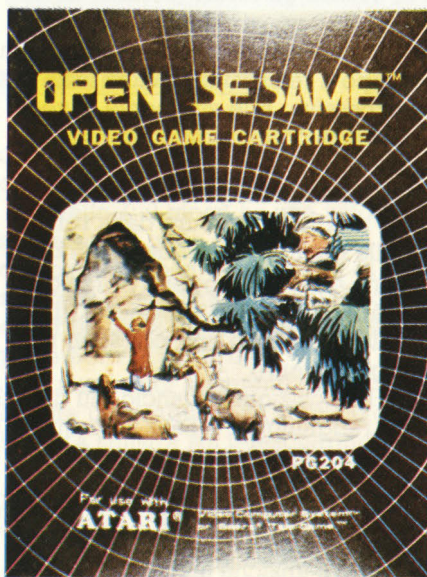
Ed eccoci all'ultimo schermo: quello degli ascensori. Salite in cima fin dove c'è l'ombrello. Quando l'ascensore è poco sotto al vostro ripiano saltate nel vuoto e poi risaltate sul ripiano di fronte. Facendo attenzione alla fiamma che sale e scende dalle scale, aspettando l'ascensore di fronte, saltateci sopra e subito passate al mezzopiano sospeso. Quindi salite sulla scala e saltate ancora davanti a voi. Fate attenzione alle palle di fuoco che stazionano in cima e appena la strada è libera salite verso l'amata. Questa è la strada più breve. Se volete, oppure se ne siete costretti, potete fare la strada più bassa. Ma è un rischio perché, essendoci più salti da fare, è più facile mettere un piede in fallo.

CONCLUSIONI

Non perdete questa occasione per rivivere le imprese di Mario a casa vostra. Un consiglio: non giocate con una ragazza al vostro fianco, potrebbe accadervi come nella pubblicità americana della Coleco, quando il giocatore non si avvede che un vero Donkey Kong si è introdotto dalla finestra e gli sta rapendo l'amica, bionda anche lei naturalmente.

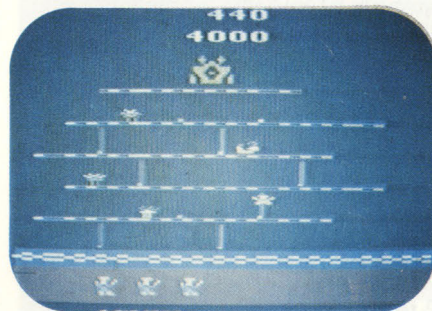
OPEN, SESAME!

(APRITI, SESAMO!)

PUZZY BIT ***VCS***
L. 69.000

Apriti, Sesamo! Che magnifici temi per un videogame le Mille e una notte e le avventure di Alì Babà contro i quaranta ladroni!

Siamo rimasti decisamente incantati da questa magica atmosfera orientaleggiante, ed abbiamo deciso di presentare in questa rubrica come primo gioco della Puzzy Bit (benvenuta!) proprio questo "Open, Sesame!".

IL GIOCO

È proprio il libretto di istruzioni toccandole e tramutandole in statue. (in verità scarno ed essenziale) ad introdurci al tema del gioco: la scalata di una impervia collina compiuta da Alì Babà per

raggiungere la vetta tra mille insidie e conquistare il favoloso tesoro dell'Antica Arabia.

Il campo di gara, la collina appunto, si divide in sei piani: Alì Babà all'inizio della partita compare in quello inferiore, e passa a quelli superiori arrampicandosi su delle funi che egli stesso provvede a lanciare. Ad ogni piano vi sono infatti due puntini, a ridosso dei quali dovrete gettare delle funi verso il livello superiore semplicemente premendo il pulsante. Al secondo, terzo, quarto e quinto livello occorre però evitare di venire sorpresi e raggiunti dai loschi figuri che montano una guardia assidua, ondeggiando continuamente da un lato all'altro dello schermo.

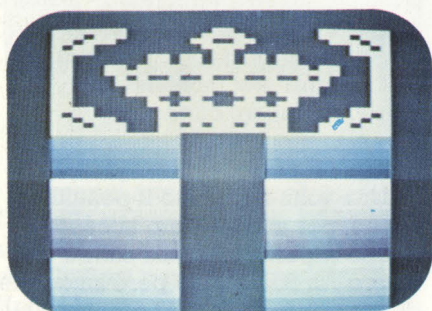
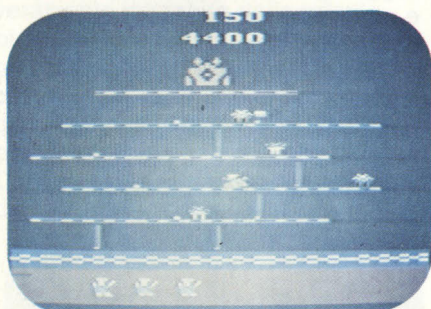
Una volta raggiunto il penultimo livello, per avere libero accesso a quello superiore ed alla stanza del tesoro Alì Babà deve però sincerarsi di aver lanciato tutte le funi possibili (2 funi per 5 piani = 10 funi).

Solo allora si potrà udire il fatidico "Open, Sesame!", e dare inizio ad una nuova manche, ad una velocità diversa ma non necessariamente più elevata. Di tanto in tanto fa il suo ingresso sul campo di gioco una palla magica che scende di livello in livello rotolando, rimbalzando e permettendo ad Alì, una volta afferratala, di cambiare colore e di mettere fuori combattimento per qualche secondo le guardie,
Se, invece, la palla colpisce una guardia già stordita mentre giace a terra, questa riprenderà in pieno tutte le sue facoltà.

COMANDI

Con la leva del joystick nelle quattro direzioni ci si sposta a destra ed a sinistra, si sale e si scende; premendo il pulsante nei luoghi a ciò deputati si lancia una fune verso l'alto.

PUNTEGGIO

Si guadagnano 20 punti lanciando una fune, 50 afferrando la palla magica e 200 tramutando in statua un guardiano. Inoltre, raggiungendo il tesoro in cima alla collina, potrete

guadagnarvi un cospicuo bonus pari al punteggio segnalato sul contatore inferiore: si parte da 5000 punti, e si cala di 100 punti ogni 5 secondi circa.

Le vite a disposizione di Alì Babà sono quattro: ne perde una quando viene acciuffato dalle guardie o quando il bonus scende a zero. Nessuna vita-premio viene assegnata; la variante è unica, per un solo giocatore.

STRATEGIA

Occorre innanzitutto ricordarsi di lanciare le funi gradualmente, man mano che si risale la china, per

evitare di dover essere costretti a ridiscendere in fretta e furia la collina, una volta arrivati in prossimità della vetta, solo perché ci si è dimenticati di lanciare una fune alla base della montagna.

Non c'è fretta: il tempo limite concessovi per portare a termine la scalata è di più di 4 minuti: cercate perciò di non correre rischi inutili e di evitare gli errori, perché, anche raccogliendo pochi punti con la conquista del tesoro, si è sempre in tempo a recuperarli in una fase successiva. Alle vite perse, invece, non si può porre rimedio in alcun modo.

Esiste un luogo inaccessibile in cui rifugiarsi al sicuro dalla ronda delle guardie: restando infatti in cima alla fune, appena prima di scattare al livello superiore, gli odiati avversari non potranno mai raggiungervi.

La posizione di lancio più difficile da raggiungere è senz'altro quella di destra, al terzultimo piano. Se la velocità delle guardie è molto elevata, vi conviene aspettare anche a lungo l'apparizione della palla magica, anziché arrischiarvi a compiere avventate spedizioni allo scoperto.

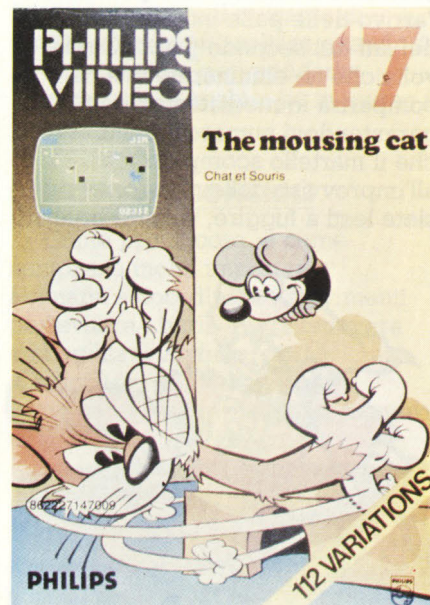
CONCLUSIONI

Open, Sesame! è un gioco di risalita che ricorda molto da vicino i vari Donkey Kong della Coleco, King Kong della Tigervision & C., anche se offre qualche sostanziale variazione sul tema.

Del resto, giochi di questo tipo hanno riscosso grande successo, ed è inevitabile che le varie case li replichino: il fatto di vantare dei seguaci è un titolo di merito!

THE MOUSING CAT

(IL GATTO CACCIATORE)

PHILIPS ***VIDEOPAC***
L. 55.000

"The mousing cat" è stata la cartuccia con cui abbiamo inaugurato la nuova consolle G 7400 della Philips: ottima ragione per riportarne le nostre impressioni in questa rubrica.

Si tratta di un gioco di inseguimento tra un gatto ed un topo (rispettivamente cacciatore e cacciato), in cui i due concorrenti si alternano durante la partita ora ai comandi del primo, ora alla guida del secondo; ma andiamo con ordine.

IL GIOCO

Sullo schermo appare prima di tutto una domanda postavi dal computer: "PLAYERS O 1 2?" (giocatori 0, 1, 2?). Premendo zero si darà inizio ad una partita dimostrativa, con i tasti 1 e 2 si potrà invece sfidare il computer od un avversario in carne ed ossa.

Segue poi un secondo quesito: "GAME 1 - 8?" (gioco 1 - 8?), per scegliere la variante desiderata tra le 8 che più tardi vi illustreremo.

Quindi si inserisce il proprio nome (fino ad un massimo di 8 caratteri) e, per ultimo, si seleziona il livello di difficoltà (SKILL 1 - 7?).

Dopo questa laboriosissima introduzione, potrete finalmente scatenarvi: l'obiettivo del gatto sarà quello di rinchiudere il suo avversario in un recinto di forma quadrata con un segmento per ogni lato; è però solo premendo il pulsante di fuoco che il gatto riesce a seminare lungo il percorso questi segmenti di steccato. Il topo, dal canto suo, cercherà di fuggire e di nutrirsi con dei pezzi di formaggio che si trovano sparsi per lo schermo. Per fare ciò, deve fermarsi sul posto e pigiare il tasto: questa manovra in primo luogo gli fa guadagnare punti, ma potrebbe anche permettergli di accrescere le proprie dimensioni a dismisura per qualche tempo, riuscendo così a diventare invulnerabile ed a oltrepassare con facilità i recinti disposti dall'astuto felino. Una volta divorati tutti i prodotti caseari presenti sullo schermo (occorre però essere in gamba!) appare un nuovo schermo con nuovi pezzi di formaggio.

La partita si divide in sei manche, tre condotte nel ruolo dell'inseguitore, e tre in quello dell'inseguito; in ogni caso è solo come sorci inseguiti che potrete raccogliere punti: nelle vesti del gatto dovrete limitarvi a contenere i danni.

Tra le varie manche in cui si divide la partita assisterete alla macabra e raccapricciante (si fa per dire) sequenza del gatto che sbrana il suo avversario. Alla fine dello scontro compariranno sul teleschermo la proclamazione del vincitore e del recordman assoluto, con i rispettivi punteggi.

LE VARIANTI

... sono 8: nella prima, ghiotta preda del topo saranno pezzetti di formaggio inamovibili dalla loro posizione originaria; nella variante 2 il formaggio si sposterà invece in continuazione, scomparirà di tanto in tanto per ricomparire nello stesso posto nella 3, ed addirittura scomparirà e riapparirà pure spostandosi nella variante numero 4.

Le varianti numero 5, 6, 7 e 8 sono identiche alle precedenti corrispettive, ma offriranno al topo una possibilità di salvezza in più: si tratta di tre tane quadrate e colorate: trovandovi su una di queste, e premendo il pulsante, potrete dirigervi ad una tana adiacente.

Ma una amara sorpresa vi potrebbe attendere: qualcuna di queste tane non ha via d'uscita!

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Anche le caratteristiche proposte dai vari livelli di difficoltà meritano di essere approfondite.

Livello 1: il gioco ha una velocità moderata, il gatto ha a sua disposizione ben 40 segmenti di steccato per imprigionare il topo, esauriti i quali deve tornare sui suoi passi per riacquisirli.

Il numero di segmenti di steccato ancora utilizzabili resta segnalato in basso a sinistra sul teleschermo.

Livello 2: gioco a velocità moderata, 36 segmenti a disposizione del gatto.

Livello 3: gioco a velocità moderata, gatto con 32 segmenti.

Livello 4: gioco a velocità media, con 28 steccati.

Livello 5: velocità media, con 24 segmenti disponibili.

Livello 6: velocità media con soli 20 steccati.

Livello 7: senz'altro il più difficile! Il gioco assume un ritmo supersonico, ed il micio può fare affidamento su soli 16 steccati per imprigionare l'avversario.

PUNTEGGIO

I punteggi sono proporzionali alla quantità di formaggio finito in pancia al topo, ma non

necessariamente chi totalizza più punti si può ritenere pure più abile, dato che il suo risultato sarà determinato anche dall'abilità dell'inseguitore.

Solo per darvi un'idea, sappiate che divorare tutti i pezzi di formaggio di uno schermo vi farà guadagnare 1050 punti.

STRATEGIA

Non c'è veramente molto da dire: se non siete provvisti di abilità, prontezza di riflessi e destrezza al joystick, vi consiglieremmo decisamente di optare per un altro gioco (forse gli scacchi?).

In ogni caso, dovreste sfruttare il tasto per seminare lo steccato secondo la vostra personale dotazione: nelle varianti più accessibili (fino a 40 segmenti) vi è consentito un vero e proprio sperpero: nessun tipo di parsimonia con il pulsante, dunque!

Nelle varianti più impegnative, che vi costringeranno a cavarvela con un minimo di 16 segmenti, conviene andarci cauti, e premere solo nelle immediate vicinanze della preda.

Ricordate che per disporre i singoli segmenti di steccato orizzontalmente o verticalmente occorre premere il pulsante e tirare la leva del joystick nella direzione prescelta; il tutto a velocità inaudita, però!

Un buon trucco per intrappolare il topo è quello di rinchiuderlo in una gabbia molto grande, per poi passare lentamente a completare l'opera di imprigionamento approfittando della ristrettezza dello spazio in cui la preda sarà costretta a muoversi. Questa tattica non ha però alcuna efficacia se, all'interno dello spazio da voi delimitato, il topo può trovare o una tana per la fuga, oppure una quantità di formaggio sufficiente a farlo diventare invincibile ed a fargli scavalcare lo steccato.

Se state giocando nel ruolo del topo nella variante numero 7, non fermatevi subito sul formaggio, ma fuggite qua e là nella speranza che il vostro inseguitore sprechi la sua limitatissima dotazione di steccato; solo quando l'avrà fatto, e mentre sarà costretto a recuperare i segmenti, allora avrete del tempo utile per raccogliere il pasto ed i punti.

CONCLUSIONI

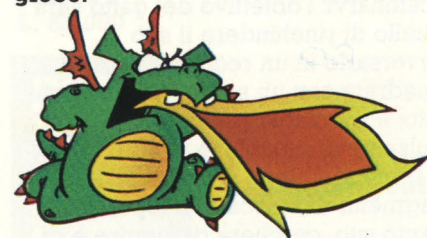
112 variazioni sono annunciate in copertina per questo "The mousing cat". Effettivamente, considerando i 7 livelli di abilità e le 8 varianti di gioco, accoppiate alla possibilità di giocare da soli od in coppia, la cifra corrisponde. In ogni caso, il gioco resta sempre sostanzialmente lo stesso: fuga ed inseguimento abbinati ad un briciolo di astuzia.

Il livello grafico del gioco è sensibilmente superiore ai precedenti, e può essere goduto anche sul G 7000. Ci auguriamo di provare d'ora in avanti giochi Philips sempre più divertenti e colorati.

DIG DUG

(SCAVA SCAVA)

ATARI ***ATARI VCS***
L. 79.000

Quei videogiocatori da bar che pensavano di aver debellato anche Dig Dug, dopo aver trovato i patterns per prolungare il gioco all'infinito (o quasi), e quindi erano passati ad altri videogiochi dopo aver segnato idealmente un'altra "tacca" sull'impugnatura del joystick, così come facevano un tempo i pistoleri sulle loro armi, hanno ora l'opportunità di verificare le loro convinzioni con la versione "home" di questo gioco.

IL GIOCO

Questa versione casalinga ha senz'altro il grosso pregio di mantenere l'identità completa del gioco: conserva infatti pregi e difetti che caratterizzavano pure la versione originale.

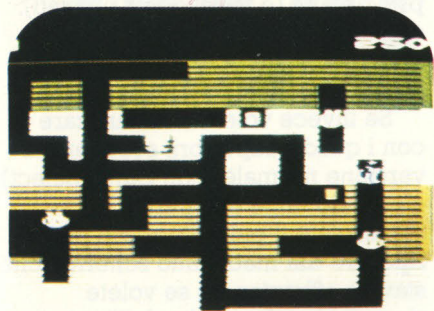
Ci sono logicamente delle limitazioni per quanto riguarda la parte grafica, a causa della ormai arcinota minor capacità di memoria degli "home videogames"; lo scenario è un poco meno ricco, non ci sono più i fiori che nella versione a gettone segnalavano i quadri superati, e il campo di gioco è un po' più ristretto: solo 10 X 11 quadratini immaginari, contro i 14 e mezzo X 14 del gioco a gettone.

Tutto il resto è "normale": lo scopo del gioco è divertirsi facendo una passeggiata; si possono scavare gallerie nel sottosuolo, suddiviso in quattro strati oppure si può uscire all'aperto, in alto, per prendere una boccata d'aria fresca (dolce illusione!).

Purtroppo però ci sono anhe dei guastafeste, restii ad ascoltare gli appelli alla pace che ormai si susseguono da tutte le parti del mondo... "poveretti, sono fatti così, sono stati condizionati ad essere violenti".

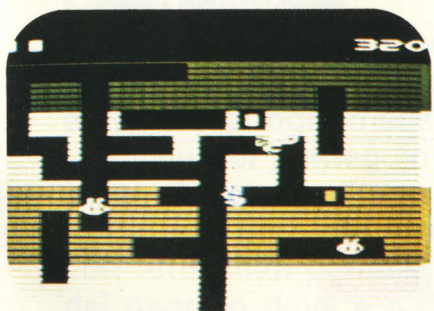
Anche se noi cercheremo, per quanto possibile, di evitare questi guerrafondai che rispondono al nome di Pooka e Fygar, prima o poi ci ritroveremo a dover affrontare l'eterno dilemma della sopravvivenza; ma, si sa, eliminare i "cattivi" è quasi un dovere, quindi non provoca nemmeno troppi

rimorsi.

Per eliminare i mostri ci sono due sistemi, che richiedono entrambi una certa abilità.

Un metodo è scavare una galleria verticale giusto sotto uno dei massi disseminati nel sottosuolo, raggruppare il maggior numero possibile di mostri nella galleria ed infine schiacciarli facendo cadere il masso.

Il secondo metodo richiede una velocità di esecuzione ancora maggiore rispetto al primo: si tratta infatti di agganciare i mostri con una pompa, grazie alla quale potremo gonfiarli sino a farli scoppiare.

PUNTEGGIO

Il sistema di attribuzione del punteggio è perfettamente identico a quello della versione da bar.

Eliminando i mostri con il primo metodo (quello dei massi) si totalizzano punti come indicato dalla seguente tabella:

1 mostro	**1000 punti**
2 mostri	**2500 punti**
3 »	**4000 punti**
4 »	**6000 punti**
5 »	**8000 punti**
6 »	**10000 punti**
7 »	**12000 punti**

Se invece si utilizza l'altro metodo, l'attribuzione del punteggio dipende dalla posizione in cui ci troviamo quando facciamo scoppiare i mostri.

Possiamo perciò azzardare le seguenti tabelle:

Fygar fatto scoppiare dal fianco:

Nello strato superiore	400 punti
nel 2° strato superiore	600 punti
nel 3° strato superiore	800 punti
nello strato inferiore	1000 punti

Fygar fatto scoppiare dall'alto o dal basso, o Pooka:

Nello strato superiore	200 punti
Nel 2° strato superiore	300 punti
Nel 3° strato superiore	400 punti
Nello strato inferiore	500 punti

Altri punti, poche briciole, si ottengono ogni volta che si scavano un paio di zolle di terra: 10 punti.

Scava e riscava, il nostro omino ad un certo punto si renderà conto di non trovarsi in un posto qualsiasi, ma bensì in una miniera incantata: infatti ogni tanto vedrà comparire dal nulla dei meravigliosi frutti al centro dello schermo.

Colpito da reminiscenze bibliche, il nostro amico si getterà alla caccia del frutto, in fin dei conti neanche tanto "proibito", anzi molto gustoso e remunerativo, come appare dalla tabella apposita:

carota	**400 punti**
rapa	**600 punti**
fungo	**800 punti**
cetriolo	**1000 punti**
melanzana	**2000 punti**
peperone	**3000 punti**
pomodoro	**4000 punti**
cipolla	**5000 punti**
cocomero	**6000 punti**
galassiano	**7000 punti**
ananas	**8000 punti**

SCHERMI

Gli schermi si differenziano gli uni dagli altri per la disposizione dei massi e delle tane dei mostri.

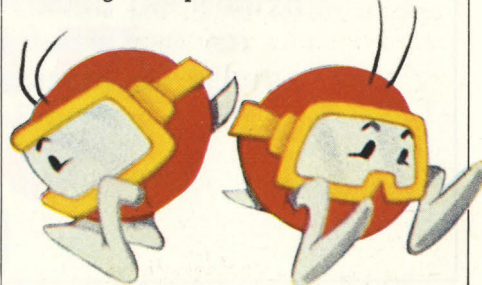
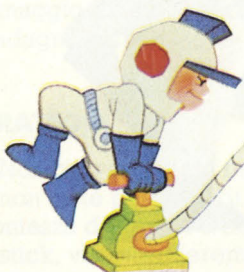
Gli schermi base sono 15, e dal 16° inizia una ripetizione ciclica degli ultimi quattro; quindi la preoccupazione principale di questo gioco è quella di trovare dei patterns per questi schermi: il 12°, il 13°, il 14° ed il 15°.

Un'altra differenza è data dalla

colorazione dei diversi strati del sottosuolo, che cambia ogni quattro schermi; comunque le "quaterne" di colore sono solo tre: infatti il 13° schermo ha la medesima colorazione del primo, e così via.

Per quanto riguarda il numero dei mostri, si parte da un minimo di quattro nel primo schermo, sino ad arrivare ad un massimo di sette dal settimo schermo in avanti. Il numero di tane varia senza una regola ben precisa: va da quattro a sei, dato che ogni tana può contenere anche due mostri alla volta (sono le più pericolose).

STRATEGIA

Soprattutto nei quadri superiori, la cosa più importante è catturare il frutto, perché è la principale fonte di punti; per far ciò è sufficiente far cadere due massi, anche se non si eliminano mostri. Bisogna però stare accorti: il frutto rimane per poco tempo al suo posto e poi riscompare nel nulla; inoltre, se vi fate catturare, il frutto non ricompare più sino allo schermo successivo. Ricordate poi che se lasciate solo un mostro, questo tenderà a scappare nell'angolo superiore sinistro ed a

scomparire facendovi passare allo schermo successivo; se state aspettando che compaia un frutto, calcolate bene i tempi o sarete inevitabilmente beffati.

Due particolarità tecniche di Dig Dug: se si pompa un mostro senza farlo scoppiare, lo si può "attraversare" senza morire; se si lascia un sottile lembo di terra tra due gallerie, si può pompare attraverso di esso i mostri senza correre rischi eccessivi.

Dovrete solo stare attenti che i mostri non si trasformino in fantasmi passando attraverso la terra, o che non siate sullo stesso piano orizzontale di un Fygar; infatti quest'ultimo potrebbe eliminarvi con una fiammata, che ha una "gittata" superiore a quella della pompa.

Per quanto riguarda la giocabilità di questo gioco, abbiamo l'impressione che sia più difficile del "fratello maggiore": essendoci meno spazio a disposizione, è più arduo trovare dei patterns validi.

D'altronde è noto il successo di Ms. Pac man, che si differenziava dal primogenito proprio per il fatto che non poteva essere affrontato con patterns fissi.

Un'altra attrattiva di questa versione "home" è data dalla scomodità dei comandi: infatti col joystick del VCS (come con tutti i joystick per home videogames, cioè non fissati ad una piastra) non è certo agevole effettuare quelle manovre che permettevano di intrappolare cinque o sei mostri sotto un masso (girarsi, pompare un mostro, girarsi, rigirarsi, pompare un altro mostro, girarsi, ecc.), ottenendo così punteggi molto alti, come accadeva con il Dig Dug da bar. Indubbiamente, se riuscirete ad ottenere gli stessi risultati anche con questa cartuccia, potrete considerarvi dei veri esperti di Dig Dug.

CONCLUSIONI

Se volete fare un poco di pratica senza problemi, questa cartuccia vi offre anche una versione per principianti (o meglio per neonati): compare sempre il primo schermo con due mostri che non si trasformano mai in fantasmi.

Se invece volete familiarizzare con i quadri superiori, scegliere la versione normale (con Game Select) e quando finite una partita schiacciate il pulsante rosso per ripartire dal medesimo schermo che stavate affrontando; se volete ricominciare la partita dall'inizio, basta usare Game Reset.

All'inizio si hanno a disposizione 5 vite, e si può arrivare ad un massimo di 8, vincendole a 20000 punti e poi ogni 50000.

Infine un auspicio: visti i risultati (Dig Dug è uno dei tanti) speriamo che la collaborazione tra Namco ed Atari continui; avremo così una sicura fonte di divertimento, il che non guasta certo.

IMAGIC 2 MATCH

I sistemi
Atari, Colecovision, Intellivision, Commodore Vic 20 per la sezione computer.
Siamo in attesa di ricevere i titoli compatibili con IBM PC Junior.

I giochi
Moonsweeper e **Laser Gates** per il sistema Atari, **Moonsweeper** e **Nova Blast** per il sistema Colecovision, **Safecracker** per il sistema Intellivision, **Dragon Fire** e **Atlantis** per il computer Commodore Vic 20.

La meccanica
Tutti coloro che vogliono partecipare all'Imagic Match 2 devono inviare entro il 5 di ogni mese: 1 foto leggibile del punteggio raggiunto, il nome del gioco, il tipo di sistema usato, più una foto formato tessera con tutti i dati personali e il nome del negozio dove è stato acquistato il gioco a: AUDIST VIDEOGIOCHI - Casella Postale 1330 - 20101 Milano.
Una giuria di esperti esaminerà i punteggi e farà pubblicare **sul primo numero raggiungibile** della rivista VIDEOGIOCHI la fotografia e il punteggio dei primi 3 per gioco e per sistema.

I premi
Ogni mese, al primo classificato per ogni gioco e sistema verrà inviato, senza alcuna formalità, **un Joystick Pointmaster** in regalo.

La finale
Sul finire del 1984 o all'inizio del 1985, così come per l'Imagic Match 1, ci sarà una spettacolare finale a cui parteciperanno tutti i recordmen mensili per titolo e per sistema.

Quattro Premi per ognuno dei campioni di sistema: componenti Hi-fi del valore di **1 milione.**
Un Primo Premio per il campione assoluto intersistemi consistente in un superfantastico robot del valore di **5 milioni.**
Un Secondo Premio per il secondo campione intersistemi: un raffinatissimo impianto Hi-fi del valore di **2 milioni.**
Un Terzo Premio per il terzo classificato intersistemi: un favoloso giradischi del valore di **mezzo milione.**

Created by Experts for Experts™

ATTUALITÀ

L'ANIMA DE
È UN

Pubblicità: dicono che sia l'anima del commercio. Con quello che spendono in pubblicità le case produttrici di videogiochi c'è da augurarsi (per loro) che sia proprio così.

In Italia, dato che il mercato dei videogiochi è ancora piuttosto giovane, la pubblicità dei videogiochi è principalmente pubblicità cosiddetta istituzionale: cioè pubblicità intesa a far conoscere una marca. Ma anche da noi sta arrivando, come ormai succede da parecchio tempo anche in U.S.A., la pubblicità di prodotto: la pubblicità cioè di un singolo gioco, di un singolo titolo.

Proprio per il suo carattere, la pubblicità dei videogiochi si presta molto ad essere trattata in modo originale, spiritoso e "giocoso". D'altronde, si parla di giochi ancorché elettronici e non di lavatrici o automobili. Che senso

How to make sure you don't get 5 pairs of underwear for Christmas.

Ms. Pac-Man
Centipede™
Phoenix
Vanguard
Jungle Hunt
Kangaroo™
Dig Dug
Galaxian
Pole Position
Battlezone™
Moon Patrol
ATARI 5200™ Super-System
The world's most advanced video game system. Now with a $30.00 rebate offer.
ATARI 2600™ System
The world's most popular video game system. Now with a $30.00 rebate and a $60.00 rebate coupon book.
ATARI 5200 TRAK-BALL™ Controller
For the real arcade touch. Plays more TRAK-BALL™ compatible games than anyone else.
ATARI VCS™ Cartridge Adapter
Lets your 5200 play every game made for ATARI game systems.
ATARI TRAK-BALL™ Controller
For real arcade action on the ATARI 2600™ System, Sears Video Arcade System and all ATARI Home Computers.
ATARI
A Warner Communications Company

1
Questa pubblicità Atari merita il primo posto per l'originalità dell'idea. L'headline dice: "Come essere sicuri di non ricevere 5 paia di mutande per Natale". E il testo prosegue: "Riempite questa lista e datela ai vostri genitori. Aiutateli a capire che per questo Natale vorreste del software e dell'hardware. Non underwear (mutande)". In inglese fa anche la rima. Peccato che il Natale sia già passato, vero? Sarebbe venuta utile anche a molti di voi.

2
Ecco un'altra gran bella foto: dopo quella della pubblicità per i giochi M Network è indubbiamente la migliore. Il fotomontaggio è perfetto: il ragazzo (e la poltrona) sembrano proprio entrare dentro lo schermo dopo (si presume) esser riuscito a qualificarsi e a conquistare la pole position.

3
Per annunciare la sua entrata nel mercato dei videogiochi da casa la Sega aveva preparato questa doppia pagina rifacendosi al successo di Zaxxon. La headline dice: "Abbiamo installato 20.000 basi missilistiche in America senza l'approvazione del parlamento".

4
"Il gioco è quasi impossibile. Ottenere il giubbotto da pilota è un po' più facile" dice l'headline (così si chiama in gergo pubblicitario lo slogan principale di una pubblicità, n.d.r.) di questa pubblicità della Parker Brothers per Super Cobra. Impossibile o meno che sia il gioco, la pubblicità è bellissima e non potevamo farcela scappare.

5
Ecco cosa potrebbe succedervi se, come John Carlson, non vi staccate

IL COMMERCIO GIOCO

avrebbe essere seri e compiti?

Abbiamo perciò pensato di presentarvi alcune delle più belle pubblicità americane di videogiochi: le più curiose, le più simpatiche, le più originali, le più divertenti. Non ce ne vogliano i pubblicitari italiani: non lo facciamo perché crediamo che loro non siano capaci di fare altrettanto, anzi. Lo facciamo semplicemente perché ci piacciono e volevamo farle vedere anche ai nostri lettori.

A proposito dei lettori, state tranquilli, non vogliamo ripetere l'escalation avviata dalle emittenti televisive private dove ormai il programma è un riempitivo tra uno spot e l'altro, vogliamo offrirvi un giornale sempre più bello e sempre più informato: e cos'è la pubblicità se non il mezzo d'informazione più diffuso al mondo?

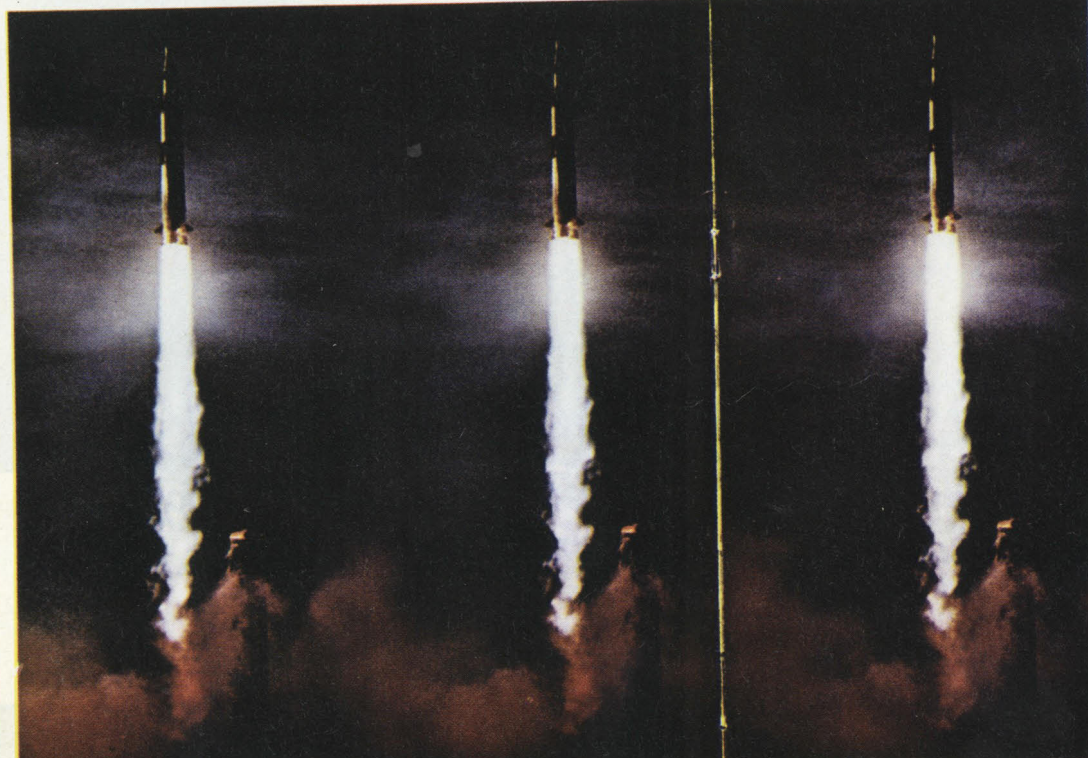
mai dal vostro joystick. Giocare va bene, ma il troppo stroppia e John stava diventando un teenage zombie. A parte gli scherzi, la pubblicità è buffa e il ragazzo che "interpreta" il teenage zombie non poteva essere migliore. Volete sapere come ha fatto a guarire e a ritornare normale? Semplice, s'è messo a giocare giochi intelligenti.

6
Chiudiamo con una pubblicità da giocare. "Ci sono 1000 dollari nascosti in questa pubblicità" dice la headline. Purtroppo non per noi, ma soltanto per i lettori del giornale americano. Ad ogni modo, si può giocare lo stesso, per il gusto di farlo. Bisogna trovare quanti tridenti sono nascosti nel disegno. Buona caccia!

7
Pubblicità della serie "Credevate di essere ganzi". Invece alla prova dei fatti Rick Colby s'è accorto di non essere un esperto, tantomeno un ganzo.

8
Megamania non è un titolo nuovo, ma la sua pubblicità è molto centrata. Riproduce perfettamente la situazione del gioco: un incubo spaziale nel quale ferri da stiro, hamburger, dadi e papillon si sono trasformati in nemici ostili e belligeranti. Da notare la città (New York?) sullo sfondo, dove i grattacieli sono dei giganteschi joystick.

9
"Benvenuti a Apshai. Siete giusto in tempo per il pranzo" dice la headline. Peccato che il pranzo siete voi. A meno che non ritroviate la strada per uscire dal guaio in cui vi siete cacciati: quegli occhietti colorati certo non promettono niente di buono.

WE SET UP 20,000 MISSILE BASES IN AMERICA WITHOUT THE APPROVAL OF CONGRESS.

While the House of Representatives was debating the fate of the Cruise Missile in Congress, the House of Sega® was installing 20,000 Zaxxon™ missile bases in arcades across the land.

Zaxxon. Sega's amazing multi dimensional video game that took off like a rocket in 1982. And captured the hearts of millions of video game players overnight.

Because Sega isn't just another company entering the video race today. Sega is a video pioneer.

A quiet giant, that's been providing manufacturing leadership and technological innovation in the field of coin operated amusements, for decades. Now even stronger since its affiliation with Paramount Pictures.

An affiliation that's brought results that are every bit as incredible as the popularity of video games.

LAST YEAR OUR GAMES TOOK IN MORE THAN $500,000,000. A QUARTER AT A TIME.

During the past 18 months Sega introduced Turbo,™ one of the most graphically outstanding car race games ever created.

Frogger,™ the cartoon frog game that accounted for close to 1 billion quarters during the year.

And Zaxxon, the #1 arcade game in America during the previous summer. Now entering Stage 2 with Super Zaxxon,™ in 1983.

Three games that achieved an extraordinary level of technological achievement. And financial success.

But for Sega these successes are just the beginning. During the next year we plan to capitalize on our new 3 D graphics, our Voice Simulator, and our experimental Inter Active Laser Disc (recently demonstrated by Sega in Chicago and Japan) by introducing one new block buster after another.

And by introducing new technology that will help keep the world of video games in its dominant position as America's biggest grossing form of paid entertainment.

Sega.

It's too bad America's space program isn't as profitable as ours.

THERE'S $1000 HIDDEN IN THIS AD.

Tell us how many tridents are hidden in this ad and how many are on the back of the Fathom™ video game package and you might win $1000.

And if you think that's tough, wait'll you try to find the hidden tridents in our game.

For Atari® 2600.™ Soon for ColecoVision,™ Intellivision,® Atari® 5200,™ Atari Computers, and TI-99/4A.

You'll have to search the seas as a porpoise without getting eaten by octopuses. You'll have to change into a seagull and fly over volcanic isles without getting bumped by blackbirds.

But if you don't find the trident, you can't free the mermaid. Or win the $1000.

So, happy hunting.

Send your entries along with your name, address, and phone number to: "Fathom Finders," P.O. Box 31001, Los Gatos, CA 95030.

FATHOM BY IMAGIC.

10.
Un'altra pubblicità Mattel: che c'entriamo noi se la loro agenzia di pubblicità ci sa fare? La foto è tutta una comica: dalla faccia dello chef alle uova volanti.

11.
Questa pubblicità della Mattel per la sua serie di giochi per il VCS, che si chiama M Network, è indubbiamente una delle migliori, anzi la migliore. È originale, bella e di presa immediata. Lo slogan dice: "M Network. I videogiochi che hanno un effetto sorprendente sul vostro Atari VCS". I nostri complimenti vanno soprattutto al fotografo: Steigman/Bronstein.

MEGAMANIA

A SPACE NIGHTMARE.

A fleet of hostile hamburgers appears on the screen, and the nightmare begins. Keep firing! Keep moving! Because if you get past the burgers, a school of belligerent bow ties is waiting to see what you've got.

And so it goes. Wave after wave of everyday objects come at you with increasingly difficult patterns of attack and evasion. And the better you get, the better they get.

The attack is so terrifying, you just might call it the worst thing you've ever seen on television. We call it MegaMania,™ a new video game for your Atari® Video Computer System.™ Designed by Steve Cartwright.

ACTIVISION. WE PUT YOU IN THE GAME.

RICK COLBY THOUGHT HE WAS HOT STUFF.

Too bad about Rick.

He was sure he could beat almost any game made for his Atari® Video Computer System.®

Then he played Imagic's Fire Fighter.®

Rick knew he was in trouble the second he leaped off the fire truck and began hosing down the flaming warehouse.

As the fire leaped from floor to floor, and the panicked victim climbed higher and higher, Rick tried desperately to reach the top floor with his ladder.

But it was just too late. The warehouse was turned into a burnt-out shell.

And so was Rick.

Please don't let this happen to you. Fire Fighter and all of Imagic's video games are created by experts for experts. Do not play this video game if you are a weasily, weak, uncoordinated nerd.

Unless you want to wind up like Rick.

For Atari® VCS

IMAGIC

Created by experts for experts

L'ANIMA DEL COMMERCIO È UN GIOCO

L'ANIMA DEL COMMERCIO È UN GIOCO

WELCOME TO APSHAI. YOU'RE JUST IN TIME FOR LUNCH.

Boy, have you taken a wrong turn. One moment you're gathering treasure and the next you're being eyed like a side of beef.

You're in the Gateway to Apshai.™ The new cartridge version of the Computer Game of the Year,* Temple of Apshai.™

Gateway has eight levels. And over 400 dark, nasty chambers to explore. And because it's joystick controlled, you'll have to move faster than ever.

But first you'll have to consider your strategy. Is it treasure you're after? Or glory? You'll live longer if you're greedy, but slaying monsters racks up a higher score.

The Apshai series is the standard by which all other adventure games are judged. And novices will not survive.

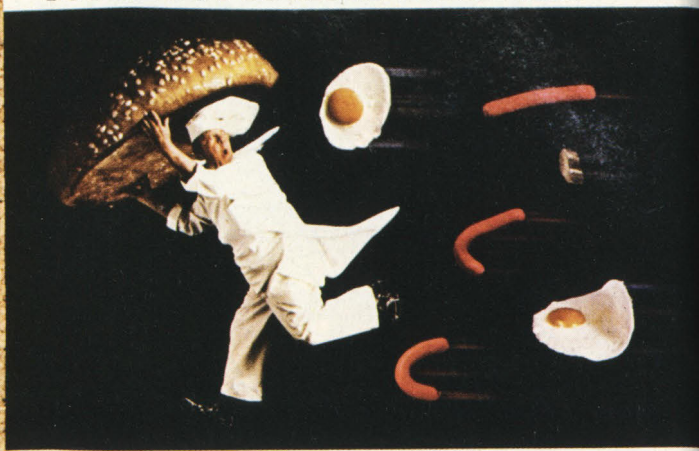
They'll be eaten.

One player; Temple of Apshai, disk/cassette; Gateway to Apshai, cartridge, joystick control.

EPYX

STRATEGY GAMES FOR THE ACTION-GAME PLAYER.

*Game Manufacturers Association, 1980

TO BEAT OUR NEW HOME VIDEO GAME, YOU'VE GOT TO MOVE YOUR BUNS.

If you've been waiting for the home version of one of America's hottest arcade games, your order is ready. Introducing BurgerTime™* from Mattel Electronics. For your Intellivision,® Atari® 2600, Apple®II,** Aquarius™** or IBM® Personal Computer.

Your job is to climb up the ladders and assemble an order of giant hamburgers. But you've got to do it fast because you're being chased by killer hot dogs, sour pickles and a very nasty fried egg.

Good thing you've got your pepper shaker. One shake and they're stunned.

But just make sure you don't run out of pepper. Because you know what happens then.

You stop making lunch. And you start becoming it.

Shown on Intellivision. Game varies by system

* Trademark of Data East USA, Inc. used under license © 1982 Data East USA, Inc.

**Coming soon. © Mattel Electronics, Inc. 1983. All Rights Reserved

M NETWORK.™ THE VIDEO GAMES THAT HAVE A SURPRISING EFFECT ON YOUR ATARI® VCS.

Our graphics don't move, they perform.

And our challenging game-play makes every performance spectacular.

Because M Network™ video games will now put new life in your Atari® VCS.

There's a library of M Network video games to choose from, and many more games to come.

So, if you want to get more out of your Atari® VCS put our games into it.

AL BAR

AMBUSH

AMBUSH, ovvero "agguato": difatti in questo videogioco spaziale la nostra astronave, dopo un decollo insidiosissimo su una pista scavata a colpi di laser su un asteroide, avamposto dell'apparato difensivo terrestre, deve destreggiarsi tra una imboscata e un'altra dei soliti perfidi nemici: gli alieni.

Chi affronta per la prima volta questo gioco ne riceve l'impressione di essere braccato, di essere completamente in balia degli alieni che compaiono improvvisamente dal nulla.

Questo è dovuto al fatto che AMBUSH fa parte di quei videogiochi dell'ultima generazione che danno una certa idea di spazialità grazie all'uso della prospettiva.

A pensarci bene questa non è un'idea completamente nuova, anzi, visto che già era stata utilizzata in vari giochi dell'Atari, quali Battlezone e Tempest.

Forse in quei giochi la prospettiva era un poco troppo "geometrica" e quindi rendeva alquanto "nuda" tutta la scena.

Ora invece, passato qualche anno, con i miglioramenti qualitativi dei videogiochi, in particolare della grafica, si possono ottenere degli effetti veramente notevoli: già vi abbiamo parlato del realismo coinvolgente di Pole Position (VG n° 7).

OBIETTIVO

L'obiettivo è quello classico dei videogiochi spaziali che può essere sintetizzato da un vecchio adagio: MORS TUA, VITA MEA.

Bisogna quindi cercare di eliminare tutto ciò che ci capita a tiro, e nel contempo prestare attenzione a non farsi colpire da nessun corpo estraneo.

Però gli ideatori di AMBUSH, forse scottati dall'esperienza di tanti giochi spaziali ritenuti iperdifficili (vedi Defender) e poi "massacrati" a suon di milioni di punti, hanno pensato bene di introdurre nel gioco altri ostacoli: il FUEL, un classico, e, soprattutto, i FEET (lunghezza in piedi della pista di decollo ed atterraggio).

COMANDI

In circolazione ci sono tre modelli di AMBUSH.

Il primo, il fondamentale, ha un joystick che comanda i movimenti della nostra astronave, che si può spostare a proprio piacimento nella metà inferiore dello schermo.

Ci sono poi due bottoni: uno serve per accelerare, mentre l'altro ci dà la possibilità di sparare dei graziosissimi proiettili, color rosso acceso, che disintegrano gli odiati nemici (se la mira ci assiste).

Gli altri due modelli si differenziano dal primo per il fatto che sono forniti di un bottone in cima al joystick e quindi a parte c'è solo un altro bottone. E giacché sono possibili due combinazioni per quel che riguarda le funzioni dei bottoni abbiamo due modelli con una

giocabilità completamente diversa. Perciò vi consigliamo, prima di iniziare la partita, di osservare chi sa già giocare: saprete così quale bottone accelera e quale spara, risparmiando così qualche astronave prima di capirlo.

DINAMICA

Bene, ora che conosciamo alla perfezione i comandi che abbiamo a disposizione possiamo partire: il computer che controlla il settore della nostra galassia, ai confini della quale "naviga" il nostro asteroide-bunker, ci comunica l'imminente arrivo di un attacco alieno.

Eccoci sulla pista di decollo: controlliamo la strumentazione.

Nella parte destra del cruscotto è ben visualizzata la lunghezza della pista che abbiamo a disposizione: all'inizio sono 8150 FEET (piedi: corrispondono a circa 2500 metri).

A lato della pista sono visibili anche dei pannelli distanziometrici (ogni 400 piedi), che sono però di scarsa utilità.

Sulla sinistra del cruscotto abbiamo altri tre strumenti di controllo: in basso viene indicata la nostra velocità in miglia (MILE); dobbiamo raggiungere le 300 miglia per poter decollare.

Attraverso gli altri due pannelli il computer ci indica le modalità che dobbiamo seguire per staccarci dalla grigia pista del nostro avamposto.

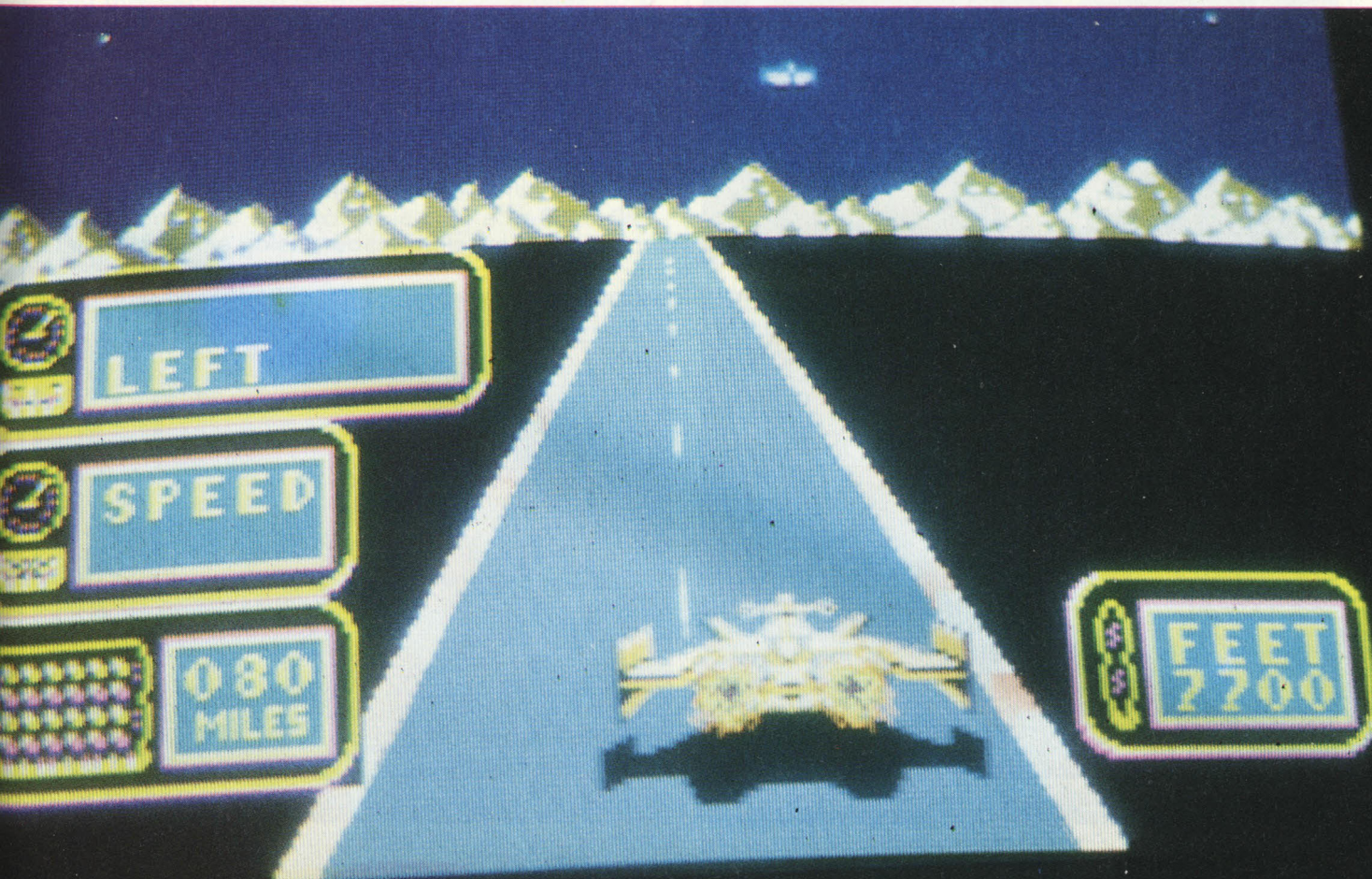
Dobbiamo prendere velocità (SPEED) tenendo schiacciato l'acceleratore e poiché la nostra astronave scivola sulla pista, grazie ad un particolare cuscino d'aria (avete presente gli Hovercraft?), dobbiamo evitare che vada a sbattere contro i cordoli bianco-rossi che delimitano la pista stessa.

Per rimanere in pista dobbiamo oscillare da destra a sinistra, e viceversa, come indicato dalla scritta LEFT (sinistra) - RIGHT (destra).

Giunti alle 300 miglia compare l'invito a decollare (TAKE OFF); è sufficiente allora spingere il joystick verso l'alto.

Se si spinge in alto il joystick prima di raggiungere la velocità prescritta, l'astronave si impennerà per un attimo e poi ricadrà goffamente sulla pista perdendo nel contempo velocità.

Un'ultima indicazione: la pista ha una "guida" centrale costituita da una linea bianca discontinua, che diventa rossa nell'ultimo tratto in prossimità del "muro" di montagne che costituiscono l'intero asteroide.

Una volta decollati ci ritroviamo nello spazio, uno spazio anomalo di un bel colore azzurro, punteggiato qua e là da corpi stellari luminosi, che continuano il loro

viaggio cosmico iniziato miliardi di anni fa col "BIG BANG".

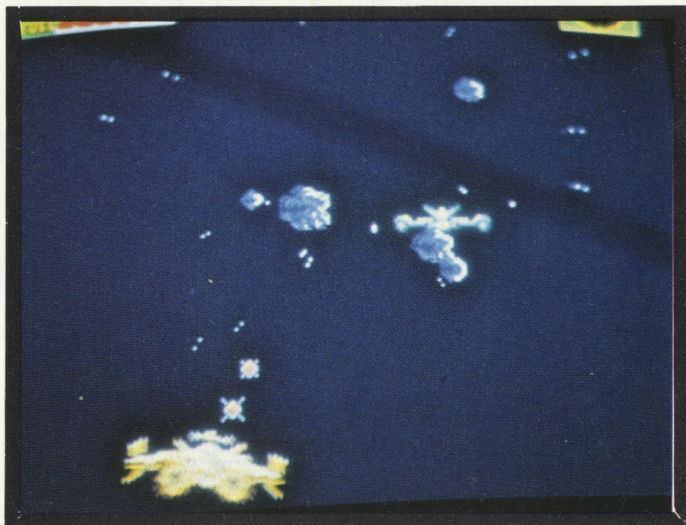
Appena fuori dall'atmosfera artificiale del nostro asteroide capitiamo subito in mezzo ad una tempesta di piccoli asteroidi color marrone, che possiamo anche disintegrare, oltreché cercare di evitare.

Ma i guai sono appena cominciati: ecco comparire in mezzo agli asteroidi delle piccole astronavi aliene, a forma di anello, che ruotano velocemente su sé stesse (da qui il nome: SPIN).

Per fortuna queste SPIN, particolarmente adatte allo spazio ristretto in cui si svolge la lotta, al contrario della nostra mastodontica astronave, compaiono solo una alla volta davanti a noi e ci ronzano intorno per qualche secondo come noiosi insetti, prima di cercare di speronarci.

Superata la tempesta ecco arrivare i mezzi pesanti degli alieni: i primi sono le famigerate SAUCER, agili astronavi appartenenti alla classe dei mutanti.

Le meno pericolose sono le SAUCER I, azzurre, poi vengono le SAUCER II, verdi, ed infine le infide SAUCER III, arancioni, che ci sparano a bruciapelo una velocissima palla d'energia di un bel color rosso sangue.

Tutte queste astronavi possono mutare in un altro tipo di SAUCER e possono sparare dei proiettili a forma di X, di color bianco, che però sono abbastanza lenti e facili da eliminare.

PSS, PSSSSS.....

XEVIOS

Dato che diversi lettori ci hanno scritto facendoci rilevare che esiste l'opportunità di guadagnare astronavi extra grazie ad un particolare trucchetto, ritorniamo con piacere su questo gioco, già trattato e lodato in VG 9.

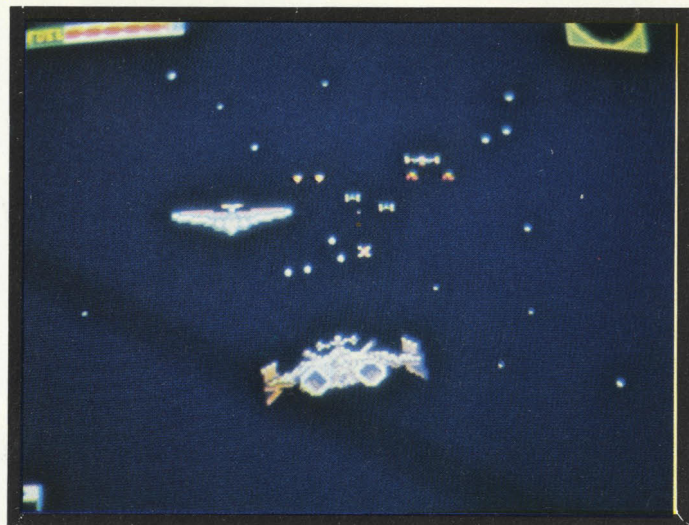
Innanzi tutto precisiamo alcune cose che non avevamo detto nella succitata presentazione, data la difficoltà di arrivare alla fine del ciclo di questo gioco.

Sì, perché anche Xevios è un gioco ciclico anche se non esistono delimitazioni particolari tra i vari settori.

I settori in totale sono 15, ma arrivati a quest'ultimo si ricomincia dal 7°: quindi ci sono 6 settori "introduttivi" più altri 9, che si ripetono continuamente, senza alcuna variazione di difficoltà.

Infatti il coefficiente di difficoltà non varia durante il corso della partita ma può essere selezionato solo a macchina spenta da parte del noleggiatore.

Noi abbiamo avuto il piacere di vedere con i nostri occhi giocatori italiani, anzi milanesi (perdonate la partigianeria), passare i tre milioni di punti col gioco al massimo livello di difficoltà, e vi assicuriamo che non è per niente uno scherzo: l'inferno di proiettili, che di solito si incontra a partita molto inoltrata, inizia infatti dal 1° settore, e per superare il 15° settore bisogna avere un pattern perfetto per eliminare immediatamente i nemici a terra e sperare di non essere colpiti dalle miriadi di avversari volanti.

Torniamo comunque all'argomento principale: in Xevios esistono alcuni punti, 4, in cui sono nascoste sotto terra, lungo una linea orizzontale, delle bandierine triangolari gialle affiancate da una rossa.

Queste bandierine, del tutto simili a quelle che comparivano in RALLY X (videogioco in cui una macchina si destreggiava in un labirinto, inseguita da altre macchine), non sono individuabili tramite il mirino, come invece accade per le piramidi sotterranee, ma devono essere cercate a casaccio, perché possono trovarsi in un punto qualsiasi della già citata linea orizzontale, sparando freneticamente il maggior numero possibile di bombe.

Una volta colpita la bandierina dà 1000 punti; se poi la si raccoglie passandoci sopra con l'astronave si ottiene la tanto attesa astronave extra; esistono però dei modelli nei quali al posto dell'astronave vengono accreditati dei punti.

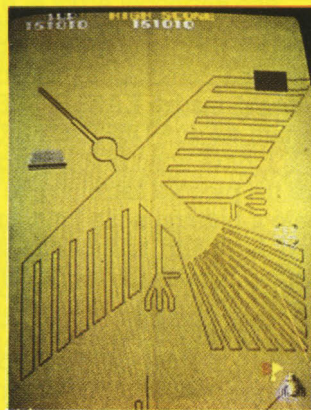
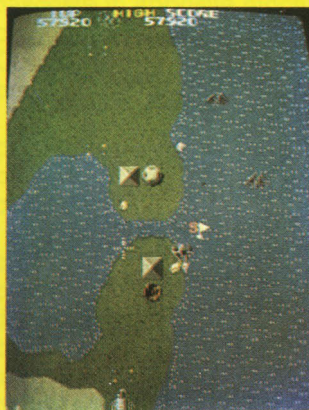
Nelle foto che vi presentiamo sono ben visibili i quattro punti ove si trovano le bandierine; vediamo ora di localizzarle più precisamente.

La prima si trova nel primo settore, nel mezzo del fiume posto subito dopo i primi tre carri armati.

La seconda si trova nel terzo settore, alla fine del primo gruppo di tavole, all'altezza del canale posto tra il mare e il laghetto.

La terza è posta nel quinto settore, e precisamente alla fine del secondo mare, subito prima del porticciolo grigio.

La quarta bandierina, la più facile da prendere, è la più importante perché si trova nel settimo settore e quindi può essere presa più volte, ripetendo tutto il ciclo del gioco. Per localizzarla meglio vi diamo una breve descrizione dell'inizio del settimo settore: compaiono dapprima sei fortezze mobili che girano in tondo in senso orario, poi a destra quattro basi terrestri poste diagonalmente, poi un laghetto e un'altra base; a sinistra appare poi la testa stilizzata di un uccello, poco più sopra c'è una piramide sotterranea ed infine compaiono altre quattro basi terrestri poste lungo una linea orizzontale.

Queste ultime però non sparano, quindi ci si può dedicare con tranquillità alla ricerca della bandierina, che si trova tra le basi e la coda dell'uccello (come potete vedere dalla foto).

CARI "MILIONARI"...

Cari lettori abbiamo voluto fare un poco i conti ed abbiamo constatato che il nostro livello di gioco non è poi così lontano da quello degli americani.

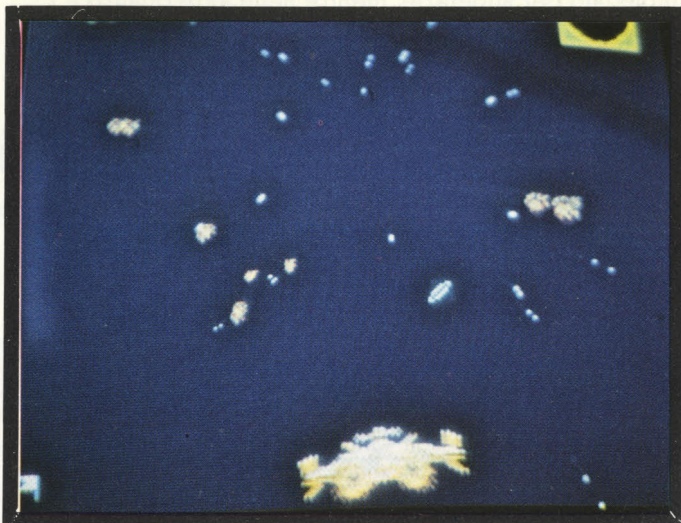
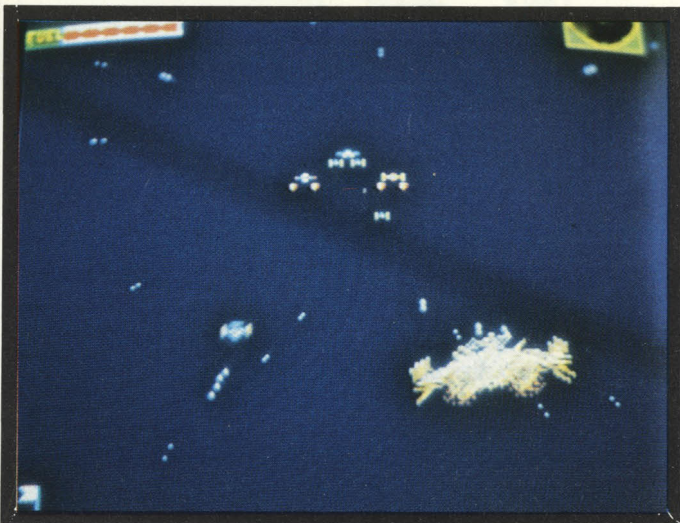
Infatti abbiamo notizia di ben 16 videogiochi nei quali sono stati conseguiti punteggi superiori al milione da parte di giocatori italiani.

Di questi 16 ben 12 visualizzano solo 6 cifre, ossia arrivati al milione il contatore si azzera; in alcuni l'HIGH SCORE (il punteggio massimo) si aggiorna gradatamente e si ferma in prossimità del milione, mentre in altri per testimoniare l'exploit bisogna finire la partita prima del "ROLL OVER" (la svoltata) del contatore.

I "magnifici 12" sono: Defender, Naughty Boy, Eyes, Amidar, Galaga, Mr. Do, Pooyan, Time Pilot, Burnin Rubber, Gyruss, Zippy Race e Juno First.

I videogiochi che segnano i milioni sono: Crush Roller, Q Bert, Nibbler e Xevios.

È sottinteso che aspettiamo sempre da voi notizie di nuovi record, possibilmente documentati da foto.

Attenti però per Xevios: ogni tanto va in tilt e segna un HIGH SCORE di 9999990 punti; ovviamente questo non è valido come record!

Eliminate tutte le SAUCER, che sono 10 in totale, ma che si presentano al massimo tre alla volta, compare il grosso della formazione attaccante. In lontananza si vede una formazione compatta di 12 astronavi pronte ad un attacco continuo; da sinistra a destra abbiamo le tre astronavi-madre EAGLE, SPEEDY e CELSIUS, ciascuna scortata da due DESTROYER.

Inoltre sotto la formazione dello SPEEDY si trovano altre tre piccole astronavi, le DHERMA, che sono le prime a buttarsi nella lotta, una per una. Viene poi il turno degli altri gruppi che si susseguono all'attacco con un ritmo incalzante, molto ben sottolineato anche dal sonoro, sinché non vengono eliminati tutti.

Compiuta quest'ultima "strage" ci rimane da superare la zona delle meteore, grossi ammassi di materiale indistruttibile color blu, eliminando le tre ammiraglie della flotta aliena, le PERSEUS.

Se non si eliminano subito queste astronavi, compaiono a loro difesa alcune DESTROYER che adottano il detto "la miglior difesa è l'attacco": attenzione!

Finalmente, debellati tutti gli attaccanti, possiamo tornare alla base: prepariamoci all'atterraggio, anzi all'asteroidaggio (neologismo horror), e controlliamo la strumentazione.

Rispetto al decollo cambiano le indicazioni date dai pannelli di sinistra: la velocità iniziale è 450 miglia e deve scendere (SPEED DOWN) ad un valore compreso tra le 300 e le 190 miglia, che permettono di toccare il suolo senza pericolo (LANDING OK); compare infine l'esortazione a fermarsi (STOP).

E mentre James Bond aveva ottenuto tranquillamente la licenza d'uccidere, noi otterremo la Licenza "B" solo dopo essere atterrati.

Ma non abbiamo molto tempo per gioirne: una musica thrilling ci preannuncia un altro attacco alieno, tanto audace da aver già causato la distruzione degli ultimi 2000 piedi di pista.

Tutto il ciclo si ripete, anche se ad una velocità maggiore, e il suo superamento permette di fregiarsi della Licenza "A".

Al terzo attacco la pista è ridotta in condizioni pietose: solo 4150 piedi sono ancora agibili, il che rende quasi impossibile il decollo.

PUNTEGGIO

Alla fine di ogni fase viene attribuito un bonus: nelle prime due fasi questo dipende dal tempo impiegato per superarle, mentre nelle altre quattro è proporzionale al FUEL rimasto.

Questa è la fonte principale di punti, ma non l'unica; infatti tutti gli avversari eliminati danno punti.

Nella seconda fase le SPIN valgono 1000 punti, mentre gli asteroidi (COMET) solo 200.

Nella terza fase le SAUCER I valgono 1000 punti, le SAUCER II 1500 e le SAUCER III 2000.

Nella quarta fase la SPEEDY, la CELSIUS e la EAGLE danno 1500 punti ciascuna, mentre le DHERMA e le DESTROYER ne danno 1000.

Nella quinta fase le tre PERSEUS danno ben 3000 punti ciascuna.

STRATEGIA

Senza alcun dubbio la fase più delicata è quella che a prima vista sembra la più facile, cioè la prima (il decollo).

Infatti, giunti alla pista di 4150 piedi, bisogna compiere una oscillazione pressoché perfetta per riuscire a decollare; se si rimane troppo in centro o si slitta troppo in fuori si perde velocità o, nella migliore delle ipotesi, si perdono attimi preziosi, rimanendo alla medesima velocità.

Bisogna quindi allenarsi molto per raggiungere la giusta sensibilità di mano, oltroché avere la fortuna di trovare un joystick perfetto.

Sappiate comunque che il terzo decollo è possibile anche se noi ci siamo riusciti solo una volta e non abbiamo incontrato nessuno che abbia avuto la stessa fortuna.

Purtroppo le fasi del terzo attacco sono ancora più veloci delle precedenti, cosicché non siamo riusciti a superarle tutte (il nostro massimo punteggio è stato di 408750 punti).

Per quanto riguarda la seconda, la terza e la quarta fase è consigliabile stare nella parte inferiore dello schermo, muovendosi solo quando è indispensabile, perché è la zona meno vulnerabile.

Nella quinta fase conviene schiacciare subito l'acceleratore in modo da impedire alle PERSEUS di portarsi fuori tiro; una volta eliminata l'ultima astronave, bisogna cercare di portarsi nel mezzo dello schermo.

Così all'inizio della sesta fase ci si trova proprio all'altezza della riga di mezzeria della pista; è sufficiente poi scendere quasi al pelo del suolo ed oscillare freneticamente lungo la riga con spostamenti piccolissimi, al contrario del decollo, in modo da frenare bruscamente.

Quando la velocità lo consente si atterra e si continua poi a frenare sino a fermarsi.

Se arrivate al terzo decollo con tutte le quattro astronavi (3 di dotazione più 1 a 120000 punti) senza riuscire a superarlo, potete adottare qualche trucchetto per totalizzare un punteggio migliore.

Quando sta per finire la seconda fase (circa 1'30" di tempo) fatevi colpire: il tempo ripartirà da zero ed otterrete più di 20000 punti di bonus contro i soliti 4000.

Nella terza fase cercate di colpire i proiettili e le palle di energia, evitando i SAUCER; otterrete così molti punti extra e contemporaneamente vi rifornirete di FUEL; all'inizio questa sembra una tattica rischiosa, ma con un poco di pratica sarà solo una piacevole e fruttifera variante di gioco.

Se volete provare nuove emozioni, potete giocare tenendo sempre schiacciato l'acceleratore: proverete così l'ebbrezza della vera velocità.

Sinora non abbiamo parlato di un altro strumento a nostra disposizione, il radar, perché, più che inutile, è pericoloso usarlo.

Infatti è difficile interpretare le sue segnalazioni e se cercherete di farlo, distraendovi così dal fulcro del gioco, sicuramente vi beccherete un bel proiettile "in your face" (in faccia - come si dice nel basket).

CONCLUSIONI

In fin dei conti AMBUSH è un gioco abbastanza elaborato ed avvincente all'inizio; il suo unico difetto è la difficoltà troppo elevata del terzo decollo.

Se non si troverà qualche trucco per ovviare a questo inconveniente o non verrà modificato il gioco offrendo almeno un piccolo margine di errore, AMBUSH rimarrà per poco tempo al centro dell'attenzione.

MR. DO!

Dato che ormai è già comparso un suo "discendente" (Mr. Do's Castle), c'è sembrato giusto presentarvi questo videogioco, che nelle aspettative dei suoi ideatori era destinato addirittura ad offuscare la fama di Pac-Man.

In effetti MR. DO! è un esempio di come si possano unire elementi presenti in altri giochi (Dig Dug e Lady Bug) con idee nuove ottenendo lo stesso degli ottimi risultati.

La riprova del successo di questo gioco è il fatto che ormai non è più possibile trovarlo in circolazione con il livello di difficoltà iniziale. Sono fortunati quindi quei giocatori che l'hanno giocato fin dalla sua prima comparsa in Italia ed hanno così avuto la possibilità di divertirsi superando anche il milione di punti.

IL GIOCO

Mr. Do, il protagonista del gioco, è un omino buffamente vestito da pagliaccio che si aggira in un labirinto di gallerie scavate in un anomalo sottosuolo multicolore.

A dire il vero, più che un omino Mr. Do sembra un bambino che si diverte ad animare uno dei suoi tanti sogni fantasiosi.

Questo a giudicare dalla curiosità con cui gironzola per lo schermo e dalla golosità con cui divora le ciliegie nascoste in apposite nicchie e le varie leccornie che compaiono al centro dello schermo (torte, biscotti, ecc.). Comunque sia, il nostro pagliaccio non ha un compito ben definito in questo gioco.

O, per meglio dire, dato che ha quattro opportunità per finire il quadro (qui chiamato SCENE e visualizzato in basso a destra), può divertirsi ad assecondare i propri capricci.

Può scegliere di farsi una scorpacciata di ciliegie, belle, rosse, saporite ed in numero sufficiente a far passare quel certo languorino di stomaco... (sono ben 80 distribuite a gruppi regolari di 16). Oppure può farsi bellicoso ed eliminare tutti gli avversari, sorta di grossi talponi rossi che zampettano completamente a loro agio nelle buie gallerie del sottosuolo.

C'è poi la possibilità di catturare delle lettere vaganti in maniera tale da comporre la parola EXTRA, ottenendo così un Mr. Do extra.

Infine può capitare l'opportunità di concludere il quadro, vincendo anche una partita se compare, e naturalmente viene catturato, un grosso diamante.

MODELLI

Però questi ultimi due "optionals" non sono previsti in tutti i modelli: esiste infatti una modifica del modello originale che prevede la loro esclusione.

Ci sono poi due modifiche "facili" che presentano sempre solo il primo quadro; in una ci sono solo sei talpe, mentre nell'altra due in più, cioè otto.

Su quest'ultimo modello è stata apportata una ulteriore modifica: quando il pagliaccio lancia la palla magica che serve per colpire gli avversari passa molto più tempo prima che ne abbia a disposizione un'altra.

NEMICI

Nel modello originale compaiono sei talpe nei primi due quadri ed otto dal terzo in poi; queste talpe sono rosse quando si limitano a girare per le gallerie, quando invece intendono scavare loro nuove gallerie assumono una colorazione a strisce bianche-blu.

Quando escono tutte le talpe, all'ingresso della loro tana, posta all'incirca al centro dello schermo, compaiono varie leccornie, secondo il quadro. Se il nostro pagliaccio raccoglie la leccornia di turno blocca tutte le talpe e dall'alto entra nella lotta una delle cinque lettere della scritta EXTRA, scortata da tre Magna-Magna, bellicose "bestioline", di color blu, che hanno la disdicevole capacità di ingoiare le grosse mele variamente disseminate per lo schermo.

PUNTEGGIO

Infatti queste "melone" hanno la stessa funzione delle pietre di Dig Dug; solo che, diversamente dalle pietre, possono essere spostate ed addirittura fatte cadere per uno spazio senza che si rompano.

Eliminando le talpe con le mele si ottengono punteggi analoghi a quelli di Dig Dug: una talpa dà 1000 punti, due 2500, tre 4000, quattro 6000, cinque 8000, sei 10000, sette 12000.

Se invece si elimina solo una talpa alla volta mediante la palla magica che Mr. Do nasconde dietro la schiena, si racimolano solo 500 punti.

Ancora meno punti si totalizzano se ci si dedica alle ciliegie: cinquanta punti per ogni coppia di questi frutti; però se si mangiano tutte le 16 ciliegie di un gruppo senza fermarsi mai, l'ultima dà un bonus di 500 punti.

Ci sono poi le leccornie al centro dello schermo: la torta del 1° quadro dà 1000 punti, i biscotti del 2° ne danno 1500, e così via, aumentando di 500 punti in ogni quadro.

Infine c'è il diamante, che vale veramente come un gioiello: infatti oltre a regalare una partita dà anche ben 8000 punti!

STRATEGIA

In questo gioco purtroppo non esistono pattern fissi, anche perché cambia la disposizione delle mele e delle ciliegie nel medesimo quadro.

Nel modello originale i quadri sono 10, che si ripetono ciclicamente, differenti l'uno dall'altro per la disposizione iniziale delle gallerie; questa è in effetti l'unica cosa che non muta.

Comunque le disposizioni possibili dei frutti non sono molte, anche perché lo spazio non è certo enorme: tutto il campo di gioco è formato da 146 (12×13) quadrati immaginari.

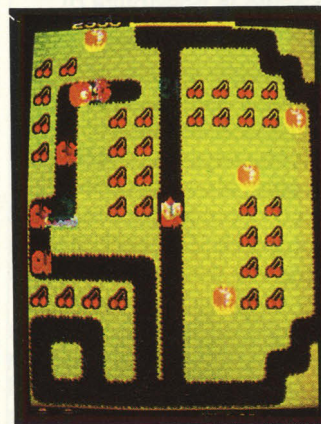
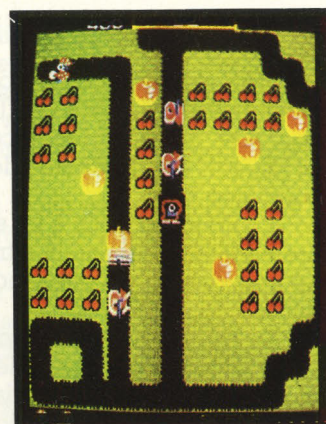
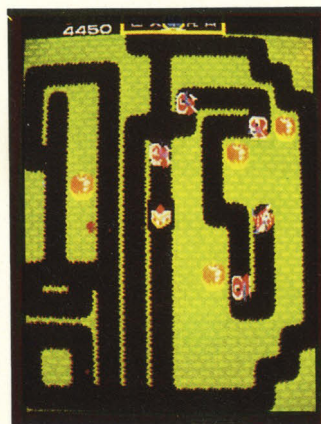
In concreto, la strategia migliore è un misto di tutte le tattiche possibili.

All'inizio del gioco il nostro pagliaccio compare sempre a metà dell'ultima linea in basso del campo di gioco; da qui c'è, quasi in tutti i quadri, il tempo di lanciare due volte la palla magica.

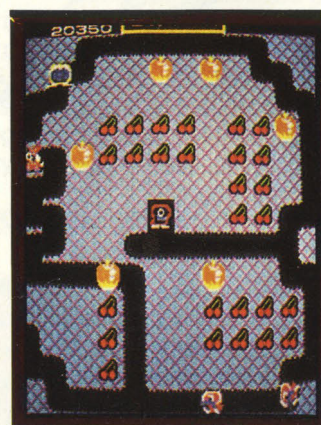
Fatto questo, conviene scavare una galleria verticale a fianco di una mela, passare sotto a questa facendola cadere di un quadrato e poi spingerla verso la galleria appena scavata; quando dentro quest'ultima c'è un buon numero di talpe ed una di queste comincia a trasformarsi per scavare, spingiamo ulteriormente la mela: inizia così la "frittata" di talpe.

Se ne avete la possibilità, lasciate la mela in bilico a metà strada sulla galleria verticale ed andate a mangiare un poco di ciliegie; quando una talpa inizierà a scavare sotto la mela, questa cadrà automaticamente su tutto il gruppo.

Caduta la prima mela, cercate di preparare un'altra imboscata, poi mangiate altre ciliegie, e così via. Intanto tenete d'occhio il punteggio: ogni 5000 punti compare infatti una lettera, senza scorta, che conviene cercare di prendere tirandole la palla attraverso un sottile lembo di terra, il che consente di non correre il rischio di venir catturati.

Infatti normalmente tutti gli avversari sono più veloci di Mr. Do e quindi non è certo desiderabile giungere a contatto diretto con loro; comunque state

sempre accorti, perché ad una talpa potrebbe venire la cattiva idea di scavare via quel piccolo baluardo dietro il quale vi proteggete e quindi spacciarvi in un attimo se avete appena tirato la palla.

Quando vi trovate in grave pericolo, tentate di raccogliere la leccornia di turno; una volta raccolta, prima di pensare alla lettera, cercate di lasciare solo una talpa, dato che queste si risvegliano appena colpite la lettera (a meno che non facciate EXTRA), ed eliminate quelle in soprannumero, preferibilmente lavorando un poco con le mele. In seguito, cercate di trovare un percorso tale da poter eliminare gli M-M (Magna-Magna) con le mele: calcolate bene i tempi!

Se invece non avete ancora sufficiente allenamento e sangue freddo, potete colpire subito la lettera; ricordate solo che quando fate questo, sia la lettera che gli M-M si trasformano in mele, per cui cercate di non rimanere intrappolati sotto di loro.

In generale è meglio non fare troppe gallerie e soprattutto non aprirle in più punti perché così si hanno meno direzioni da dover controllare; inoltre in Mr. Do scavar terreno non dà punti come in Dig Dug.

È pure consigliabile cercare di lasciare solo una ciligia in maniera tale da poter finire il quadro in qualsiasi frangente; non è raro il salvataggio in situazioni disperate proprio grazie ad una talpa (!) che per sbaglio mangia quest'ultima ciliegia.

Tutti questi consigli sono validi per il modello fondamentale di MR. DO!; è logico che se giocate sulle modifiche dovete cambiare qualcosa.

Se ad esempio giocate con la palla "ritardata", conviene finire i quadri mangiando le ciliegie, riservando la palla per colpire le lettere.

Inoltre, anche nel modello fondamentale arrivati al secondo ciclo (11° quadro) bisogna essere molto più cauti: infatti le talpe sono velocissime e si trasformano (e scavano) subito riducendo lo schermo peggio di un colabrodo.

CONCLUSIONI

MR. DO! è un gioco ben curato anche per quel che riguarda il lato "estetico".

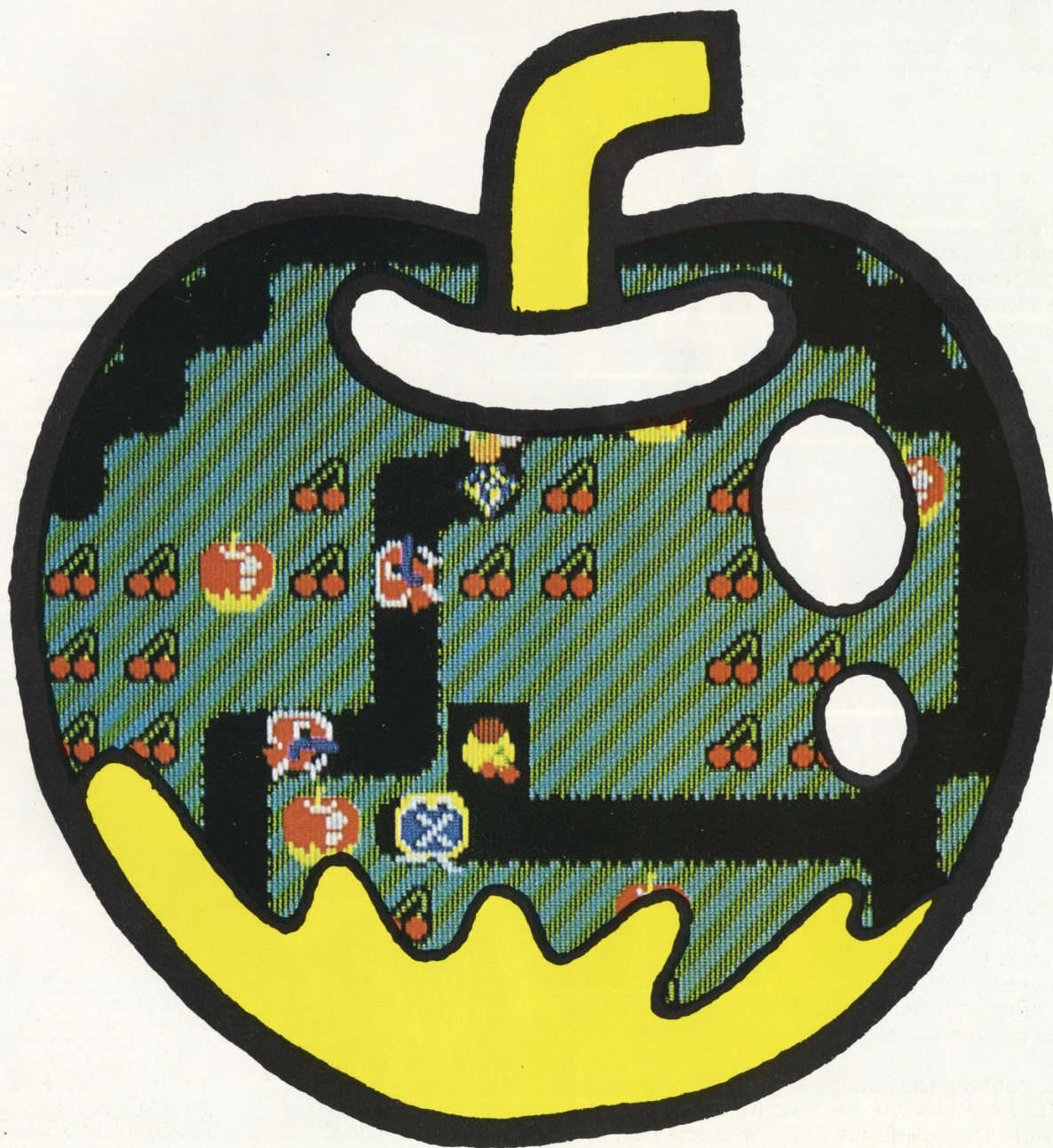
Quando si vince un pagliaccio od una partita, questi vengono accreditati mediante una simpatica scenetta (come accade in Lady Bug).

Inoltre ogni tre quadri viene fornito un riassunto della situazione: punteggio, tempo impiegato (in minuti e secondi) e metodo usato per finire il quadro.

Addirittura ogni 10 quadri viene presentato il tempo e il punteggio totali, e le loro rispettive medie.

Se poi realizzate uno dei primi 10 record, potete segnare la vostra sigla di tre lettere accanto al punteggio, tempo netto (di solo gioco) impiegato e quadro raggiunto.

I contatori si azzerano a 1 milione di punti, 1 ora di tempo e 100 quadri.

Il tutto è condito con un allegro accompagnamento sonoro che completa l'atmosfera di fantasiosa allegria di questo videogioco.

JOUST

(WILLIAMS)

Ancora un altro flipper ispirato a un videogioco ancora una volta dalla Williams (i lettori più fedeli ricorderanno il nostro pezzo su Defender sul N° 9 di ... che non ha scordato la sua storia cominciata nel lontano 1929. Il flipper è stato la fortuna della Williams e la società di Chicago non lo dimentica continuando a creare nuovi ed interessanti flipper. Joust è uno di questi.

Joust è un "dual player pinball", cioè un flipper per due giocatori. Il primo di questo genere nella decennale storia della Williams. Joust è stato ideato e creato per due giocatori ma può anche essere giocato da un solo giocatore, il quale avrà il controllo dei due campi di gioco. Ciò nonostante l'ideale è giocarlo in due uno contro l'altro: per questo motivo Joust è il flipper ideale per competizioni e gare.

La carrozzeria di Joust manca ovviamente della testata e si presenta come un tavolo rettangolare con piedistallo la cui lunghezza è uguale a quella di un flipper tradizionale. I due piani di gioco sono identici (ovviamente più piccoli di un campo di gioco tradizionale) e inclinati a partire dal centro. I due campi

WIZARD

consente di rubare punti e possibilità di gioco se si è più rapidi e precisi nel colpire i bersagli che contano. Giocato in due Joust è un vero e proprio divertimento anche se potrebbe far rompere più di un'amicizia.

Il campo di gioco per un giocatore (l'altro è speculare) è costituito da due bersagli rotanti (spinner) in alto al centro, divisi da un bersaglio tondo fisso (l'Hunter Target N° 2). A sinistra e a destra troviamo due gruppi di tre bersagli cadenti. Quello di sinistra fa

I SUOI FLIPPER

IL SUO SPINNER

BERSAGLI CADENTI DI DESTRA

BERSAGLIO HUNTER 3

BUCA AD ESPULSIONE

LA FLIPPATA DOPPIA

Bonus N° 13 della nostra Enciclopedia dei Flippers: ancora una puntata dedicata alla tecnica di gioco. Questa volta parleremo di un metodo per salvare le palline che a prima vista sembrano ormai perse, quelle palline che, se non fate niente per evitare la loro dipartita, toccherebbero di striscio la punta estrema del respingente e entrerebbero in buca.

Il metodo si chiama "flippata doppia", traduzione letterale e non molto felice dell'inglese "double flip". È un metodo, uno stratagemma, che se eseguito correttamente garantisce il risultato voluto — la salvezza della pallina — ma per eseguirlo correttamente bisogna avere tempismo, abilità, esperienza e anche una dose di fortuna. D'altronde l'alternativa è una pallina persa, quindi il tempo speso ad impararlo e ad eseguirlo correttamente non è speso invano.

La flippata doppia, il nome già dice tutto, comporta l'attivazione in rapidissima successione di entrambi i flipper (Fig. 1). Si attiva per primo il flipper su cui arriva la pallina (poniamo che sia quello di sinistra). Un istante dopo (e la parola istante prendetela alla lettera) si attiva l'altro flipper che rilancia la pallina nel piano di gioco. In questo caso più che in altri, il tempismo è essenziale. Perdere il tempo significherebbe anche perdere la pallina. Il primo "colpo di flipper" deve essere dato nel momento esatto in cui la pallina viene a contatto con il flipper; il secondo colpo deve essere dato appena la pallina giunge a tiro del flipper di destra: né un momento prima né un momento dopo. A voler disquisire sulle frazioni di centesimi di secondo è meglio un momento in ritardo che in anticipo, poiché nel primo caso si avrebbe ancora una frazione di secondo per rimediare, nel secondo caso invece si perderebbe il tempo del colpo e la pallina passerebbe sotto il flipper alzato per entrare irrimediabilmente in buca.

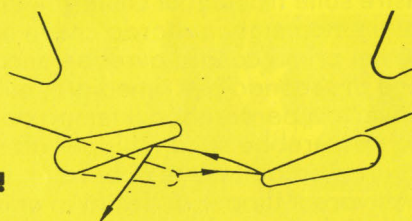
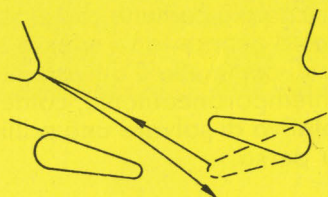
Attivare il flipper di destra in anticipo è l'errore più comune che si fa in situazioni di questo genere: anzi spesso e volentieri l'errore che si commette è attivare entrambi flipper contemporaneamente, come reazione istintiva nel tentativo di salvare una pallina che si sta dando per persa.

Se invece si attiva il flipper di destra in ritardo si può ugualmente perdere la pallina, che, essendo già venuta a contatto con il flipper, tenderà a precipitare verso la buca e se si sarà aspettato troppo non si potrà fare nient'altro che guardarla entrare e tirare qualche moccolo, ma si può anche salvarla, magari ricorrendo ad una flippata tripla. Il colpo del flipper di destra, essendo un po' in ritardo, non sarà nella posizione giusta per imprimergli forza sufficiente a mandarla in alto ma ne devierà di un po' la direzione di movimento, spesso quel tanto che basta per colpirla una terza volta con il flipper di sinistra. Per far ciò però dovrete aver già abbassato il flipper di sinistra, altrimenti potrebbe succedere che la pallina passi sotto il flipper alzato e — dleng! — cada in buca.

Questa di abbassare il flipper ogni volta che ha dato il colpo è una regola valida sempre: quando non serve tenerlo nella posizione alta la cosa migliore da fare — banale ma è così — è abbassarlo subito così che possa al bisogno tornare immediatamente in gioco.

Per comprendere perché la flippata doppia è un colpo che non deve mancare nel vostro repertorio, non c'è niente di meglio che vedere cosa succederebbe se cercaste di respingere la pallina con un solo flipper (ad esempio quello di sinistra). Possono verificarsi due situazioni diverse ma ugualmente deleterie per la vostra partita. Nel primo caso (Fig. 2) la pallina toccata dal flipper andrebbe a colpire la punta del flipper di destra inattivo e da lì rimbalzerebbe sotto o contro il flipper di sinistra alzato e... kaput! Nel secondo caso — usando questa volta il solo flipper di destra — andrebbe (quantomeno potrebbe andare) a colpire lo spigolo del triangolo che forma le rampe laterali e rimbalzerebbe verso la buca con buone probabilità di entrarvi dentro (Fig. 3).

Vi abbiamo convinto, vero? Bene, ora datevi da fare e cercate di imparare la tecnica d'esecuzione, sempre che non la conosciate già. In quel caso fate come se non aveste letto.

La flippata doppia in azione

Palla persa!

Altra palla persa!

avanzare il bonus moltiplicatore indicato dai tre cerchi luminosi rossi (2x, 3x, 5x) appena sopra i flipper; quello di destra stoppa la luce su uno dei cinque indicatori di punteggio possibili (da 30 mila a 200 mila passando per 50, 100 e 150 mila punti). A sinistra e a destra di ciascun gruppo di bersagli vi sono rispettivamente un target tunnel, un tunnel con due bersagli cadenti, e un bersaglio tondo fisso (l'Hunter Target N° 13). Sulla sinistra più in basso c'è infine l'Hunter Target N° 1 che è in effetti un corridoio-rampa rollover che porta al flipper di sinistra, mentre più o meno alla stessa altezza sulla estrema destra c'è una buca a catapulta cosiddetta Lava Pit. Questo è tutto.

Vediamo ora come questi elementi di gioco concorrono a costruire il proprio punteggio e a distruggere il punteggio, o meglio le possibilità di punteggio, dell'avversario.

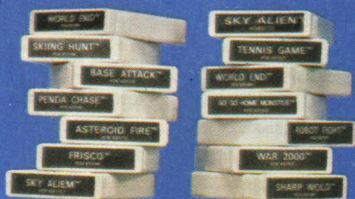
Cominciamo dai due gruppi di bersagli cadenti. Colpendo uno dei bersagli del gruppo di destra si stoppa la luce su uno dei cinque indicatori di punteggio possibili (da 30 mila a 200 mila, passando per 50, 100 e 150 mila). Il primo giocatore che abbatte tutti e tre i bersagli guadagna il valore in punti determinato dalla luce accesa e fa ritornare in posizione il suo gruppo di bersagli quello dell'avversario, che perde così la possibilità di guadagnare punti e deve ricominciare da capo. Lo stesso più o meno avviene con il gruppo di sinistra. Colpendo una prima volta i tre bersagli si avanza il bonus moltiplicatore. Quando si è colpito anche il terzo e si è accesa la luce del bonus 5x, i bersagli ritornano al loro posto e si accende la luca rossa del Collect Egg Bonus: a questo punto il primo giocatore che abbatte i tre bersagli conquista il bonus e lascia l'avversario a mani vuote. Colpendo i tre Hunter Target avanza invece il valore del target tunnel da 40 mila a 80 mila a 160 mila a 320 mila. Per collezionare questi punti bisognerà ogni volta abbattere i due bersagli cadenti e far passare la pallina per il tunnel. A questo punto, si spegnerà anche il valore del bersaglio rotante dell'avversario e si avranno a disposizione 15 secondi (se è acceso l'indicatore di 40, 80 o 160 mila punti) o 30 secondi (se è acceso l'indicatore di 320 mila punti) di gioco illimitato. Colpendo i tre bersagli Hunter una prima volta si guadagnano 30 mila punti più 3 Egg Bonus, la seconda volta 50 mila punti più 5 Egg Bonus, la terza volta si guadagna infine un'extra ball.

Infine ci sono i bersagli rotanti al centro del campo di gioco. Se il giocatore colpisce il suo spinner (quello di sinistra) colleziona i punti indicati dalla luce accesa (1000 o 5000), se colpisce lo spinner dell'avversario è questi a collezionare i punti.

Come ciliegina sopra la torta, a partita finita, entrambi i giocatori hanno 30 secondi di gioco per cercare di racimolare qualche migliaio di punti in più: magari quelli sufficienti a battere l'avversario.

Come si può vedere Joust è un gioco che sviluppa al meglio il confronto tra due giocatori: qui il detto latino "mors tua, vita mea" è proprio di casa. Joust è un divertimento garantito se siete in due e non sapete cosa fare in un pomeriggio piovoso. L'unica difficoltà che incontrerete sarà riuscire a trovarlo in giro: con quelle dimensioni e dato che deve avere spazio per due giocatori, risulterà un po' ingombrante e non tutti i bar possono avere così tanto spazio per un flipper.

home vision®

LA RIVOLUZIONE NEI VIDEOGIOCHI

REPRO-VISION SYSTEM R.V.S.®

Il primo ed unico sistema di registrazione delle cartucce per videogiochi home vision®

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

ARZIGNANO (VI)
Video Play
Via Trieste, 10
BERGAMO
Caldara Angelo
V.le Papa Giovanni, 49
BOLOGNA
Città del Sole
Strada Maggiore, 17
CIVITAVECCHIA (Roma)
Regal Casa
C.so Marconi,10
CUNEO
Casati snc
C.so Nizza, 15
GENOVA
La Befana di Baccanti
Via Assarotti, 9 Rosso
LADISPOLI (Roma)
Gioca e Studia
Viale Italia, 55
LIVORNO
Mondanelli Oreste
Via Ricasoli, 52
MILANO
Oldani
Via Cola di Rienzo, 2
Supergames
Via Vitruvio, 38
MODENA
I giochi dei grandi
Via Matteotti, 20
OSTIA LIDO (Roma)
General Store di Bonifazi
Via dei Misenati, 18
PARMA
Hobby Center
Via Torelli, 1
PERUGIA
Baby 2000
Via XX Settembre
PESCARA
Passeri Biagio
Via N. Fabrizzi, 28
ROMA
Criel Model
Via Gregorio VII, 115/117
Cristofanelli Alfonso
Via Bari, 2
Galleria Tuscolana
Via Quintilio Varo, 15/19
Giorni Eredi Giocattoli
Via M. Colonna, 34
Lastaria Pasquale
V.le Regina Margherita, 210
Marzi Otello
P.zza F. Carli, 4
Piromalli Luigi
Via Casilina, 459
Primi Passi
Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano
Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando
Via V. Emanuele II, 169
SANREMO (IM)
Pon Pon
C.so Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio
Via C. Colombo, 3
TORINO
Centro Giochi Educativo
Via Cernaia, 25
Games Center
Via B. Galliari, 4
VITERBO
Mastro Geppetto
Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s. - Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel (0171) 65.400

VIDEOGAMES A GIUDIZIO

Dopo aver provato, recensito e commentato qualcosa come 200 giochi, Riccardo Albini, il nostro Superesperto, dice la sua sulla valutazione di un videogame. È ciò che ha fatto in occasione del 1° Computer Play 83.

Dei videogiochi s'è detto e si continua a dire di tutto: sono il primo passo verso un rapporto interattivo con la macchina computer, dicono i sostenitori; riducono il giocatore a dialogare con una macchina invece che con un altro essere umano, dicono i detrattori.

Entrambi, nel bene e nel male, conferiscono alla macchina computer un'importanza che a mio avviso è eccessiva. Mi spiego.

Di tutti gli aspetti dei videogiochi, quello tecnologico non è per niente il più importante. Quello che conta – per il giocatore – è il gioco, cioè la sua capacità di divertire, impegnare e interessare.

Questa ridotta importanza della tecnologia vale anche per il creatore-programmatore.

La programmazione di un computer per creare un gioco, cioè la "scrittura" di un gioco, non è precisamente un coinvolgimento con la tecnologia del computer. Comporta ovviamente delle conoscenze tecniche, ma anche il migliore "game designer" non deve conoscere la tecnologia con la T maiuscola del computer più di quanto gli sia necessario per scrivere – cioè creare – un gioco.

La creazione-programmazione di un gioco è, in altre parole, un'altra forma di scrittura. Il game designer cerca di ottenere un effetto (o una combinazione di effetti) che susciti delle reazioni nel giocatore, come fa il regista nei confronti dello spettatore o lo scrittore nei confronti del lettore.

In ciascuno di questi casi il fattore casuale è l'input – sconosciuto al momento della creazione – dello spettatore, partecipante, osservatore e giocatore.

Il processo di creazione è comunque identico, varia soltanto in base ai dettami dell'opera d'arte in combinazione con i suoi limiti fisici e/o commerciali.

Quindi il videogioco non è un semplice prodotto commerciale, una merce industriale oggettiva che può essere considerata, venduta e comprata in base a considerazioni esclusivamente commerciali determinate dal rapporto domanda/offerta o qualità-utilità/prezzo.

Il game designer è un nuovo tipo d'autore e il videogioco è, se non un'opera d'arte, quantomeno un'opera d'ingegno e fantasia.

È perciò evidente che anche la valutazione critica di un gioco deve tener conto di ciò: deve cioè basarsi su emozioni, sensibilità e gusti personali del recensore giocatore.

Il compito del recensore è quindi quello di valutare soggettivamente un gioco verificandolo all'interno di una serie di criteri, o codici di lettura, stabiliti.

L'esperienza maturata in questo primo anno qui a VIDEOGIOCHI ci ha obbligato a definire questa serie di criteri, poiché era necessario avere una certa omogeneità nelle presentazioni e valutazioni dei giochi che pubblichiamo ogni mese.

Questi criteri derivano da esperienze in prima persona e da spunti tratti da altre pubblicazioni, specialmente statunitensi, che avevano affrontato il problema prima di noi.

Sono ovviamente criteri elastici, adattabili secondo la predisposizione del recensore, ma allo stesso tempo costituiscono dei punti di riferimento oggettivi e imprescindibili. Come rivista, il nostro compito non può e non

deve essere quello di fornire un semplice voto. Il nostro compito consiste nel dare al lettore delle indicazioni che gli consentano di trarre delle conclusioni personali in merito al gioco di cui si parla. Noi dobbiamo fornire al lettore gli strumenti per scegliere tra le decine di giochi in commercio quello o quelli che più soddisfano i suoi gusti. Proprio per questo le nostre recensioni si distinguono da quelle di qualunque altro giornale (anche straniero) per la loro lunghezza. Cerchiamo di entrare nei particolari, dicendo tutto quello che c'è da dire su un gioco perché conosciamo i nostri lettori e sappiamo, grazie alle lettere che riceviamo, che le mance settimanali possono comprare solo un gioco alla volta e quel gioco deve valere il prezzo che costa e magari anche qualcosa in più.

I criteri che abbiamo individuato e definito come importanti sono i seguenti: giocabilità, grafica, sonoro, concetto e interesse.

GIOCABILITÀ

La giocabilità di un gioco è in pratica la sua sostanza. È il suo meccanismo, l'azione stessa del gioco e conseguentemente la capacità di questo meccanismo, di questa azione, di impegnare, entusiasmare e divertire il giocatore.

La giocabilità è una qualità sfuggente, non definibile in modo oggettivo, ma è relativa al gioco e al giocatore. È difficile da spiegare, ma giocando è facile capire se c'è o non c'è.

La giocabilità può essere la velocità del gioco, la sua tensione, la sua capacità di richiedere al giocatore riflessi – fisici e mentali – pronti, la sua capacità di fargli mettere in gioco la sua destrezza e/o

VIDEOGAMES A GIUDIZIO

intelligenza, ecc.

Ho detto può essere perché ciascuna qualità che la definisce è relativa al giocatore. Certi giocatori – quindi, nel nostro caso, recensori – amano i giochi in grado di impegnarli al massimo, i giochi cioè dove la tensione non scende mai sotto un certo livello, dove non c'è mai un attimo di sosta; altri invece non sopportano questa tensione e preferiscono giochi più rilassanti anche se non meno impegnativi.

C'è però un modo univoco per definire giocabile un gioco: considerare la sua capacità di prospettare al giocatore la possibilità concreta e non astratta di poter migliorare il suo punteggio nella partita successiva.

Da ciò deriva la sua capacità o incapacità di agganciare il giocatore, di fargli cioè venire la voglia di fare un'altra partita e poi un'altra ancora. Quando un gioco riesce a farvi dire "Ne faccio ancora una, così raggiungo l'obiettivo o il livello successivo" perché l'obiettivo a livello continua a salire e quest'ultima partita non è mai effettivamente l'ultima, vuol dire che è un gioco riuscito, un gioco giocabile.

GRAFICA

Se la giocabilità è la sostanza, ovvero il contenuto, la grafica è la forma di un gioco: un buon gioco combina questi due elementi per ricavare una sintesi felice ed originale.

È nostra opinione che la grafica sia da valutare solo in combinazione con la giocabilità del gioco e non autonomamente.

La grafica da sola non ha ragione di esistere. La grafica è l'elemento che per primo entusiasma il giocatore. Ma poi quello che conta è come e quanto è giocabile.

Se la grafica è fine a se stessa, cioè se il gioco basa tutto il suo "appeal" sulla grafica, essa non è altro che uno specchietto per le allodole. Per quanto tempo un giocatore può restare ad ammirare la definizione e la qualità grafica di un gioco che non lo impegna, non lo entisiasma?

Le considerazioni relative alla grafica tengono conto di come sono stati disegnati i personaggi, lo sfondo, insomma gli elementi visuali del gioco.

Ad esempio, i personaggi sono dei semplici puntini in movimento sullo schermo o delle figure articolate che si muovono in modo realistico? Gli sfondi sono dei semplici riempitivi colorati o delle raffigurazioni accurate e dettagliate? Ma non solo.

Si considera anche la composizione cromatica: è piacevole a vedersi oppure i colori sono fastidiosi e irritanti? E ancora: i colori evidenziano gli elementi del gioco oppure li confondono?

È chiaro, in conclusione, che queste considerazioni devono essere fatte in base al sistema per cui il gioco è compatibile, cioè devono tener conto delle sue capacità grafiche espresse in altri giochi compatibili che possono essere usati come riferimento. Primo perché altrimenti sarebbe come confrontare due grandezze non omogenee; secondo perche al lettore-giocatore non interessa sapere che un gioco di un sistema più potente è graficamente migliore di un gioco di un sistema meno potente: a parte il fatto che lo sa già, il giocatore vuole sapere come un gioco si raffronta agli altri giochi che lui può giocare sul suo sistema e non con quelli che non può e magari non potrà mai giocare.

SONORO

Il sonoro è un altro elemento formale (ma ancor più necessario di quanto lo sia la grafica) di un video gioco. È un elemento che più passa inosservato meglio è poiché dovrebbe calzare perfettamente con l'azione rappresentata sullo schermo. Se lo si nota, se risalta, ciò può avvenire per due motivi: o perché è talmente ben fatto che non si può fare a meno di notarlo, oppure perché disturba il giocatore, magari addirittura innervosendolo e privandolo della concentrazione necessaria. Dal punto di vista musicale inoltre si può considerare anche la qualità e l'originalità della composizione (nel caso, frequente, che il sonoro non sia semplicemente una colonna di rumori).

CONCETTO

Il concetto di un gioco è l'elemento che, insieme alla giocabilità, distingue i grandi giochi. Noi valutiamo il concetto in base alla sua originalità, in base alla sua capacità di distaccarsi dalla trazione. Qualità che, fra l'altro, è sempre stata fino ad ora la caratteristica dei giochi di maggior successo. Quindi si possono distinguere tre categorie:

- i giochi nuovi
- i giochi familiari
- i giochi troppo familiari.

Un concetto nuovo significa una ricerca di originalità, uno sforzo creativo da parte dell'ideatore e proprio per questo merita un'altra considerazione (sempre che il gioco sia buono). Un concetto troppo familiare è infine un gioco già visto fin troppe volte che non aggiunge niente di nuovo e proprio per questo poteva anche non uscire mai dai laboratori.

INTERESSE

È probabilmente la considerazione più importante per il giocatore poiché dipende da tutti i parametri fino ad ora considerati e in particolare dalla giocabilità, moltiplicata però per il fattore tempo. Questa considerazione, che contribuisce a stabilire un rapporto uso/prezzo, è relativa al tempo che, nell'opinione del recensore, il gioco verrà giocato con una certa frequenza dal giocatore. Ovviamente, più il gioco è in grado si sopportare l'usura del tempo, più presenterà delle qualità positive nelle classificazioni da noi considerate.

CONCLUSIONI

Ecco, questi sono i criteri che noi adoperiamo per "recensire" un gioco: sono criteri opinabili e chiunque tra voi può trovarne altri, può valutare un gioco in base ad altri codici di lettura.

Prima di concludere vorrei però fare un'appendice agli interventi che hanno preceduto la mia relazione e che erano prevalentemente incentrati sugli aspetti didattico-educativi dei computer: vorrei sottolineare che l'aspetto ludico non è meno importante di quello didattico. Un videogioco – ma anche un giocomputer – ha la sua importanza anche e solo in quanto gioco. La didattica è una cosa, il divertimento un'altra. Entrambi hanno diritto e dovere di esistere nell'ambito dei computer.

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

È arrivato il 1984. Dopo gli assestamenti dei primi tempi, gli entusiasmi e i crolli rovinosi, ora paiono tutti d'accordo nel sostenere che sarà questo l'anno del vero ingresso del computer tra le mura domestiche.

La causa principale delle grosse perdite accusate da molte aziende durante lo scorso anno è ormai certo che sia da ricercare in una piccola "dimenticanza", quella di non aver risposto alla domanda: "Cosa mi serve un computer in casa?" Ora, dunque, tutti si affannano a dare una loro risposta, per convincere la gente a comprare i loro computer. Nel coro generale si distinguono tre "voci": evidentemente per la stessa domanda esistono diverse risposte, e ciascuno sceglie la sua, un po' come se puntasse su un cavallo diverso che deve affrontare gli altri nella medesima corsa.

Cavallo n. 1: Il primo gruppo di "scommettitori" comprende quelle aziende convinte che il futuro home computer dovrà essere una macchina tuttofare, uno strumento cioè che sia al tempo stesso un videogioco di ottima qualità, un mezzo utilizzabile con soddisfazione dagli appassionati di programmazione, un valido supporto per l'educazione dei bambini e dei ragazzi e infine un vero e proprio sistema espandibile per permettere la gestione di piccole attività commerciali e professionali senza uscire da casa propria. È questa la strada scelta da Commodore e Sinclair, tanto per citare le due case che tengono saldamente in pugno il mercato italiano.

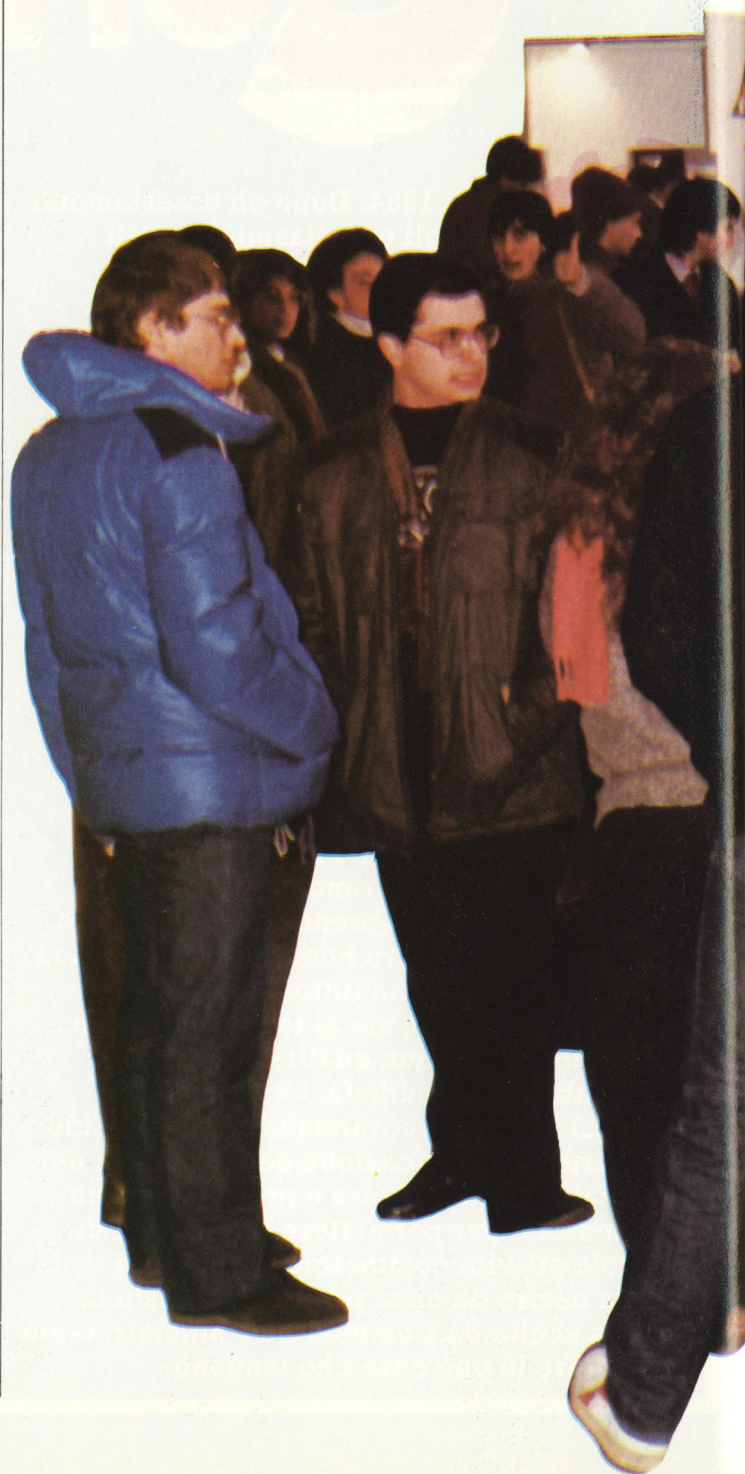
Cavallo n. 2: La filosofia IBM e Apple invece è diversa: tutte e due stanno per entrare nel campo dell'home computer, ma puntano su macchine "utili" che hanno poco a che vedere col gioco. Non si sa ancora cosa stia preparando in concreto la Apple, ma è certo che il "Peanut" IBM vorrà essere soprattutto un supporto per gestire attività lavorative da casa propria e funzionare da terminale quando in un futuro non troppo lontano potremo colloquiare dal salotto di casa con la nostra banca, col supermercato, con l'ufficio e con tutta una rete di banche dati di prossimo sviluppo.

Cavallo n. 3: Il terzo "scommettitore" è l'Atari: la nuova linea di home computer XL pone decisamente l'accento sul divertimento inteso in senso lato "entertainment" all'americana insomma e non solo "fun". L'Atari crede che il motivo per cui ci si debba comprare un home computer sia il medesimo per il quale ci si compra un tv color, un videoregistratore o un hi-fi, tutti strumenti che in italiano potremmo definire "ricreativi".

Chi avrà ragione dei tre? Chi vincerà la corsa? Ci sarà spazio perché coesistano tutte e tre le linee? Sono domande alle quali soltanto i consumatori potranno dare una risposta. Da parte sua VIDEOGIOCHI vi può solo promettere di seguire con sempre maggiore attenzione tutto quello che si muove in questo affascinante e vorticoso mondo dei computer.

ATTUALITÀ

COMPUTER

Il più bello è stato giudicato "Avventura nel Castello", un "adventure" tutto in italiano programmato per il computer Apple II da Enrico Colombini.
È il gioco che ha totalizzato più punti tra gli oltre quaranta presentati alla gara "Call for Games", svoltasi durante la mostra-convegno "Computer Play '83" organizzata a Milano nello scorso dicembre dall'AICA (l'Associazione italiana per il calcolo automatico).
I criteri usati nel giudizio comprendevano il fascino del gioco in sé, la qualità del software, il valore educativo, la verosimiglianza e la facilità d'impiego, tutte qualità che in questo "adventure" sono state considerate eccellenti.
Lo schema del gioco è quello classico degli "adventures" inventati da Scott Adams: niente immagini grafiche, ma solo scritte che descrivono la situazione (di solito orribile) nella quale ci si trova. Attraverso frasi dette al computer con un numero limitato di parole, ci si trova sempre più coinvolti in un gioco che nel migliore dei casi richiede settimane alla tastiera per riuscire a rivedere la luce del sole.
Finora gli "adventures" erano una categoria di giochi riservata a quelli che sapevano l'inglese più che bene, ma grazie a questa "Avventura nel Castello" (messa già in commercio dalla Tecnoclub e che speriamo presto tradotta in versioni adatte ai più diffusi home computer) tutti possiamo assaporare il gusto di batterci contro enigmi apparentemente insolubili con condimento di mostri, draghi, botole e sortilegi. Inutile raccontare qui come districarsi nelle mille stanze del castello stregato: rovineremmo il gusto a chi ci vuole giocare e non

PLAY '83

riusciremmo a rendere l'emozione che accompagna ogni decisione da prendere.
Nella medesima gara di "Computer Play" ci sono stati altri programmi che, pur senza aver vinto la coppa della giuria, hanno ottenuto la vittoria nella loro categoria: tra i più belli c'è senz'altro "Cave Crusader" (Il Crociato delle Caverne), un gioco di un diciassettenne milanese, Michele Bina; prima di arrivare alla versione definitiva, Michele ha lavorato tre mesi sul suo Atari 800 programmando le grafiche in Assembler e usando il linguaggio Forth come "collante". Il risultato finale di questi 110 schermi definiti uno per uno è ottimo, tanto che Michele ha già spedito una copia del suo "Crociato" alla APX, l'associazione degli utilizzatori dei computer Atari che valuta (e se è il caso mette in commercio) i migliori programmi prodotti dagli utenti.
Degni di citazione anche i programmi presentati da un gruppo proveniente dall'ITIS Volta di Alessandria, e più precisamente dalla classe IV A-Informatici: Paolo Lasagna e Corrado Denicolai hanno preparato tre programmi applicativi e didattici per lo Spectrum, mentre Daniele Natali è riuscito a creare per Apple un'originale dimostrazione animata del teorema più famoso, quello di Pitagora.
I tre programmi per lo Spectrum sono un traduttore di Basic in Italiano (il GOTO diventa VAI A ecc.) che dovrebbe permettere anche a chi non sa una sola parola d'inglese di mettere le mani sulla tastiera di un computer; c'era poi un programma che permette di visualizzare sul video fino a 42 caratteri per linea e infine un generatore di flow chart.
Che cosa sia un flow chart lo troverete descritto nel LIST di questo mese: il programma di Paolo e Corrado, partendo da un listato qualsiasi, visualizza sullo schermo tutti i simboli che corrispondono ai vari compiti che il calcolatore svolge man mano che il programma gira.
Per quanto riguarda l'Home Computer della SHARP, più precisamente l'MZ 700, sono stati segnalati dalla giuria di Computer Play tre programmi molto validi. Il primo riguarda il tema didattico e applicativo alla scuola, l'autore è Epis Paolo studente del primo anno della facoltà di ingegneria; il suo programma è nato dal desiderio di verificare e sperimentare dei concetti scolastici di analisi matematica. Il titolo di questo programma è infatti, ricerca del polinomio di interpolazione Pn(x) di n punti con il metodo di Lagrange attraverso la rappresentazione grafica.
Il secondo programma è stato presentato dalla classe III A dell'I.T.I.S. di Tirano in provincia di Sondrio: il loro lavoro si è rivolto alla creazione di un gioco didattico, "Iride", utile per l'insegnamento delle tecniche di bisezione. In breve il gioco "Iride" consiste nel trovare percentuali di due colori che formano la tinta, per aggiunte successive di quantità a piacere, degli stessi colori. L'obiettivo di raggiunge con una fissata tolleranza o si termina per superato numero massimo di tentativi.
L'ultimo programma, altrettanto valido, è stato realizzato da due laureandi in ingegneria elettronica al politecnico di Milano, il tema è sempre quello del settore applicativo alla scuola e alla didattica. Il loro programma è il gioco del 7 e mezzo che è certamente uno dei più diffusi e non richiede particolari presentazioni.
È stato scelto come oggetto di questo programma per la possibilità che offre di evidenziare come un calcolatore possa essere programmato per eseguire attività decisionali. Tali attività si basano sulla teoria del calcolo statistico producendo una strategia ottimale di gioco diverso.
A parte i giochi in concorso, cos'altro c'è da raccontare su "Computer Play '83"?
Be', in primo luogo che si è potuto valutare quanto il giocare con il computer stia interessando sempre più la gente, in particolare i ragazzi: 4000 persone in due giorni di esposizione e dibattito non sono proprio poche,

tenendo presente soprattutto che si trattava della prima edizione di un avvenimento che dovrebbe diventare fisso, con una scadenza come minimo annuale.
In secondo luogo si sono potuti vedere molti programmi non ancora in commercio, quali per esempio il magnifico gioco del calcio per il Commodore 64, che ha riscosso l'entusiasmo del pubblico (ressa, joystick strappati dalle mani l'uno dell'altro, boati di delusione quando il "cerbero" addetto allo stand si metteva in tasca la cartuccia per andarsi a bere un caffè); oppure il Logo, sempre della Commodore, che oltre ad essere un'ottima traduzione del famoso linguaggio inventato da Seymour Papert dovrebbe risolvere gli angosciosi problemi che assillano tutti i possessori del 64 decisi a usare i famigerati "sprites" ma si trovano impigliati in problemi di puntatori, registri, aree di memoria, indirizzi e via di questo passo: attraverso il Logo infatti è possibile definire gli sprites in modo finalmente un po' più semplice di quanto si sia costretti a fare fino ad oggi.
Interesse anche per i nuovi Atari della serie XL, prima promessi per il settembre del 1983, poi per novembre, poi per gennaio e infine per il marzo 1984. Al momento di chiudere questo numero di VIDEOGIOCHI in tipografia ancora non li abbiamo visti nei negozi, ma speriamo che mentre ci state leggendo siano finalmente arrivati.
Bisogna dire invece che il dibattito, dove si erano dati convegno molti "accademici" che avevano da dire la loro sul problema del gioco in generale e del computergame in particolare, è stato molto seguito all'inizio, ma si è concluso con non più di sette persone in sala.
L'intervento che ha riscosso il maggior successo è stato senz'altro quello del professor Silvio Ceccato, esperto di cibernetica e dotato di una simpatia talmente immediata da strappare applausi a scena aperta con le sue battute e i suoi paradossi. Intendiamoci, si trattava di un discorso molto serio e profondo centrato sulle differenze tra studio, lavoro e gioco, ma è stata la dimostrazione di come si possa appassionare una platea di ragazzi anche con problemi di solito trattati da barbosi professoroni.

LUCI E OMBRE

La rassegna si è tenuta a Milano, nell'ex Palazzo delle Stelline ormai avviato a diventare il nuovo "salotto buono" delle esposizioni in Milano.
Promotore l'AICA, la più "storica" delle associazioni informatiche italiane: in questo caso è stata mossa dal dinamicissimo Antonio Verga che è riuscito a coinvolgere così tante diverse "realtà" nella manifestazione da toglierle quello spirito un po' élitario che, forse, originariamente era desiderato dagli stessi organizzatori.
Non si può, del resto, e non si deve trasformare il mondo dei videogames e dell'home computer in una ristretta questione di conferenza, di augusti pareri, di "trovate" culturali: se si tenta di farle, comunque, la "base" rifiuta energicamente.
I ragazzini che portano fantastici videogame autoprogrammati danno ragione a quanto stiamo dicendo, e quindi anche agli organizzatori della manifestazione: ma allora perché conservare il tono conferenziero, perché gli ampi spazi dedicati alla programmazione "istituzionale", che peraltro produce assai poco e di assai scarso livello?
Come non accorgersi che i programmatori "autonomi" d'oltreoceano, e con diverse armi i nostri "ragazzini", riescono a fare cose meravigliose con computer che son poco più che giocattoli, mentre l'Università pretende di "dimostrare" che con enormi e costosissimi calcolatori si può fare anche la battaglia navale?
Scusate: ma che dimostrazione è? Il colpo di genio di Nolan Bushnell, padre fondatore del videogame alla portata di tutti, è proprio stato quello di tradurre su un computerino da due soldi il videogame nato sul grosso sistemone dell'università.
Mostrare che si fa dell'editoria elettronica presentando costosissimi programmi che girano su Personal Computer in dotazione solo agli uffici o agli studi professionali, in realtà significa non essersi accorti che essa invece c'è già, ed è di massa, proprio con i videogames, con il software "spontaneo" rapidamente acquisito dalle case di distribuzione.
Insomma: non c'è nessun bisogno di "fare" la cultura microinformatica. Essa esiste, ed è ben diffusa, nei computer club, nelle riviste che da anni propongono programmi e discussioni, nei sempre più numerosi utenti di computer. È una cultura viva, che non ha bisogno di nessun "patron".
Computer Play '83 è stata un'ottima manifestazione: se sarà replicata, come ci auguriamo, o portata in altre città, speriamo solo che si eliminino queste "ombre" che l'hanno solo appesantita, senza darle nulla di più.

I GIOCOMPUTER

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

HORACE GOES SKYING

COMPUTER	NOME DEL GIOCO	RAM	PREZZO
SPECTRUM 16F	HORACE GOES SKYING	16K	L. 20.000

Un'altra avventura di Orazio, quel simpatico mostriciattolo che già conoscete e che avete visto alle prese con i ragni.

Questa volta Orazio è alle prese con gli sci, infatti ha deciso di andare a sciare e per questo si deve comperare gli sci.

Orazio è situato da una parte della strada; dall'altra parte c'è il deposito degli sci. La strada che Orazio deve traversare è più simile ad un'autostrada tipo americana a 4 corsie per parte, che ad una delle nostre.

Su questa mega autostrada sfrecciano una miriade di camion, automobili, motociclette e quel che è peggio le ambulanze che arrivano velocissime e insidiosissime. Il nostro amico deve attraversare la strada, come abbiamo detto, per andare a comperare gli sci. Ogni volta che viene investito egli deve ritornare all'inizio da dove è partito e perde 10 sterline.

Se Orazio riesce ad attraversare la strada deve spendere ancora 10 sterline per gli sci.

Il quadro cambia e ci si trova su una pista coperta di cunette, alberi e bandierine da slalom. Orazio deve scendere cercando di non andare contro agli alberi. Passando sopra alle cunette, Orazio viene deviato sulla destra dello schermo e bisogna riportarlo alla partenza dei vari percorsi di slalom. Quando Orazio sbatte contro un albero, la prima volta, cade e non succede niente, mentre se ritorna a colpire l'albero ancora per due volte, gli si rompono gli sci ed Orazio deve ritornare a comperarli, riattraversando la strada e cercando di non farsi investire. Ogni volta invece, che si mancano le porte dello slalom (bandierine) si perdono dei punti.

Arrivati al traguardo, senza troppi incidenti, si riceve un bonus di 100 punti, ed il gioco ricomincia dall'inizio della pista. Questa volta però il percorso è più difficile perché le bandierine sono molto più strette e spostate sulla sinistra. Quando avete raggiunto lo score di 1000 punti, vi vengono assegnate 10 sterline che fungono da vite.

Infatti all'inizio del gioco voi disponete di 50 sterline, ogni volta che siete investito dovete pagare 10 sterline per il trasporto all'ospedale, poi dovete avere ancora 10 sterline per pagare gli sci. Quando siete in cima alla montagna senza soldi, l'unico modo di poterne guadagnare degli altri è arrivare al traguardo.

Quando avete finito i soldi, appare Orazio con sopra la scritta "Senza soldi non si scia" ed il gioco termina qui.

Anche questo gioco, come quelli descritti in precedenza, ha un'ottima grafica ed una fantastica tecnica dei suoni. È possibile amplificare quest'ultima, inserendo i due connettori nel microfono e schiacciando play sul vostro registratore.

CONSIGLI UTILI

Cercate sempre di stare da un lato dello schermo e quando attraversate non fermatevi mai per nessun motivo. Non si può sapere a che velocità arrivano i mezzi di trasporto.

Quando siete sugli sci, state attenti a non andare a

sbattere contro gli alberi, ed evitate le cunette che potrebbero deviarvi contro un albero o potrebbero farvi perdere alcune bandierine.

Conclusione:

Questo è un gioco veramente coinvolgente che non annoia anche dopo avere fatto molte partite, dato che è sempre diverso e non come (Pac-man o altri del genere).

Provate ad amplificare il suono, ne vale veramente la pena. Vi assicuriamo una riproduzione perfetta.

ROBOLAB

Un robot viene tenuto prigioniero in labirinto. Deve riuscire ad uscirne a tutti i costi.

La cosa non è così semplice come sembra a causa di tre differenti livelli di difficoltà.

Alcune caratteristiche del programma: quando battete la "A" che c'è nel listato essa deve essere nella posizione "Graphics mode". Così pure dovrebbe essere per la lettera "B" e per la "C".

Con i tasti 5, 6, 7, 8 si controlla la direzione del robot.

Se si desidera si possono apportare delle modificazioni al programma: per fare in modo che il gioco giri più velocemente, la variabile alla linea può venire modificata.

```
   1 REM ROBOLAB ****
   2 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
   3 FOR n=144 TO 146
   4 FOR f=0 TO 7
   5 READ a: POKE USR CHR$ (n)+f
,a
   6 NEXT f
   8 NEXT n
  10 DATA BIN 00010000,BIN 00010
000,BIN 00010000,BIN 01010100,BI
N 00111000,BIN 01010100,BIN 0001
0000,BIN 00010000
  12 DATA 0,BIN 00100100,BIN 000
11000,BIN 11111111,BIN 00011000,
BIN 00100100,0,0
  15 DATA BIN 00111000,BIN 01010
100,BIN 00101000,BIN 01111100,BI
N 10111010,BIN 10111010,BIN 0010
1000,BIN 00101000,999
  17 LET y=0
  19 LET m$="*"
  20 LET f$="‡+++++++++++++++‡++
++++ ++++++‡+‡"
  21 LET e$="‡xxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxx‡x‡"
  22 LET c$="‡xxxxxxxxxxx‡xxxxxx
xxxxxxxxxxx‡"
  23 LET a$="‡
          ‡"
  24 LET b$="‡
‡         ‡"
  25 GO TO 300
  30 LET l=20: LET j=3: INK 1
  31 LET m$="*"
  32 PRINT AT l,j;"A"
  33 FOR v=1 TO 5
  34 NEXT v
  35 PRINT AT l,j;" "
  40 GO TO 60
  55 IF INKEY$<>"" THEN LET m$=I
NKEY$
  60 IF m$="5" THEN LET j=j-1
  65 IF m$="6" THEN LET l=l+1
  70 IF m$="7" THEN LET l=l-1
  75 IF m$="8" THEN LET j=j+1
  80 IF l=0 THEN GO TO 900
  82 IF l>20 THEN LET m=20
  85 IF SCREEN$ (l,j)<>" " THEN
GO TO 800
  91 PRINT AT l,j;"A"
  92 FOR v=1 TO 15
  93 NEXT v
  94 PRINT AT l,j;" "
 100 GO TO 55
 245 REM
 300 PRINT "IL GIOCO DEL ROBOLAB
 CONSISTE"
 302 PRINT "IN TRE PERCORSI,CHE
PARTONO DAL LIVELLO:"
 304 PRINT "'A' (PIU'FACILE) AL
'C' (PIU'DIFFICILE)"
 306 PRINT
 308 PRINT "UN ROBOT E' SITUATO
IN BASSO "
 310 PRINT "A SINISTRA DELLO SCH
ERMO."
 312 PRINT "SI DOVRA'MUOVERLO AL
L'ESTREMITA'OPPOSTA IN ALTO,FUOR
I DAL LABI-"
 315 PRINT "RINTO,PER VINCERE"
 318 PRINT
 319 PRINT "PER MODIFICARE LA DI
REZIONE": PRINT "PREMERE:"
 320 PRINT "PER LA SINISTRA 5,PE
R IL BASSO 6PER L'ALTO 7 E PER L
A DESTRA 8"
 323 PRINT
 328 PRINT
 334 INPUT "Che livello scegli?"
 z$
 335 IF LEN z$<>1 THEN GO TO 334
 336 LET i=CODE (z$(1))-96
 338 IF i<1 OR i>3 THEN GO TO 33
4
 345 REM
 346 CLS
 347 IF y=1 THEN GO TO 374
 348 PRINT "Ho dimenticato di di
rti che"
```

```
 350 PRINT "il filo nel labirint
o e'"
 355 PRINT "ELETTRIFICATO!!!--no
n urtarlo"
 358 PRINT
 359 PRINT "E per giunta il robo
t non si fe-rma mai"
 360 FOR k=1 TO 1000
 370 NEXT k
 374 CLS
 376 INK 2: PAPER 7: BORDER 7: C
LS
 380 GO TO (i+3)*100
 400 PRINT AT 0,0;"*";TAB 31;"*"
 405 FOR a=1 TO 7
 410 LET b=INT (RND*29+1)
 415 FOR c=0 TO 29
 420 IF c=b THEN PRINT "  ";
 425 PRINT "*";
 430 NEXT c
 435 PRINT a$
 440 PRINT a$
 445 NEXT a
 450 PRINT AT 21,0;"*-----------
-----------------*"
 455 GO TO 30
 500 PRINT AT 0,0;"*";TAB 31;"*"
 505 FOR z=0 TO 28
 510 PRINT "*";
 515 NEXT z
 517 PRINT "* *"
 520 PRINT e$
 525 PRINT e$
 530 FOR a=1 TO 6
 535 LET b=INT (RND*13+1)
 540 LET c=INT (RND*11+1)+13
 545 FOR d=0 TO 24
 550 IF d=b THEN PRINT "  ";
 552 IF d=c THEN PRINT "  ";
 555 PRINT "*";
 560 NEXT d
 561 PRINT "* *"
 565 PRINT f$
 570 PRINT f$
 575 NEXT a
 580 LET m=1
 582 PRINT AT 21,0;"*-----------
-----------------*"
 583 PRINT AT 20,29;" "
 585 GO TO 30
 600 PRINT AT 0,0;"*";TAB 31;"*"
 605 LET q=INT (RND*10+22)
 610 FOR z=0 TO 30
 615 IF z=q THEN PRINT " ";
 625 PRINT "*";
 630 NEXT z
 635 PRINT a$
 640 PRINT AT 2,20;"*"
 645 FOR a=1 TO 8
 650 LET r=INT (RND*7+1)
 655 LET s=INT (RND*6+1)+10
 660 LET t=INT (RND*5+1)+20
 665 FOR d=0 TO 25
 670 IF d=r THEN PRINT "  ";
 675 IF d=s THEN PRINT "  ";
 680 IF d=t THEN PRINT "  ";
 685 PRINT "*";
 690 NEXT d
 695 PRINT c$
 700 NEXT a
 710 PRINT c$
 715 PRINT AT 18,20;" "
 720 LET v=INT (RND*9+1)
 725 FOR z=0 TO 30
 730 IF z=v THEN PRINT " ";
 735 PRINT "*";
 740 NEXT z
 745 PRINT a$
 750 PRINT a$
 755 LET m=z
 756 PRINT AT 21,0;"*-----------
-----------------*"
 757 GO TO 30
 800 FLASH 1: BRIGHT 1: PRINT AT
0,0;"zzzzzzzzzzzzzaaappp": FOR
w=1 TO 50: NEXT w: FLASH 0: BRIG
HT 0
 801 CLS : FOR w=0 TO 7: BORDER
w: PAPER w: INK 7-w: CLS : BEEP
.1,w+12: NEXT w
 802 FOR w=20 TO 30: BEEP .05,w:
NEXT w
 810 PRINT AT 10,0;"Provi ancora
(y or n) o un'altro livello(c)
"
 815 LET y=0
 820 INPUT l$
 825 IF LEN l$<>1 THEN GO TO 820
 830 LET y=1: IF l$(1)="y" THEN
GO TO 374
 835 LET y=1: IF l$(1)="c" THEN
GO TO 334
 840 IF l$(1)="n" THEN CLS : STO
P
 845 GO TO 820
 900 IF i=2 THEN GO TO 930
 905 IF i=3 THEN GO TO 950
 910 PRINT AT 0,0;"Not bad": GO
TO 810
 930 PRINT AT 0,0;"Getting bette
r": GO TO 810
 950 PRINT AT 0,0;"Super Star":
GO TO 810
```

3 PROGRAMMI PER LO ZX 81 CON 1 K RAM

FIAMMIFERI

Il programma Fiammiferi è una sfida tra voi e il computer. Vi sono 17 fiammiferi sul tavolo, e a vicenda, voi e il computer potete prenderne 1, 2 o 3.

Vince chi rimane con l'ultimo fiammifero; le possibili modifiche riguardano il numero iniziale dei fiammiferi, che aumentano le possibili combinazioni, e i fiammiferi che si possono sottrarre in una sola volta.

```
   3 REM FIAMMIFERI
   5 LET A=17
  10 PRINT "CI SONO 17 FIAMMIFER
I SUL TAVOLO"
  15 PRINT "AL VINCITORE L""ULTI
MO"
  20 PRINT
  30 PRINT "QUANTI NE PRENDETE,1
,2 O 3?"
  40 INPUT J
  45 IF (J<1 OR J>3) THEN GOTO 3
0
  50 LET A=A-J
  60 PRINT "NE RESTANO ";A
  63 PAUSE 99
  66 CLS
  70 IF A=0 THEN GOTO 200
  80 LET Z=INT (RND*3)+1
  85 IF (A=5 OR A=6 OR A=7) THEN
 LET Z=A-4
  90 IF Z>A THEN LET Z=A
 100 PRINT "NE PRENDO ";Z
 110 LET A=A-Z
 120 IF A=0 THEN GOTO 300
 130 PRINT "NE RESTANO ";A
 150 GOTO 30
 200 PRINT "AVETE VINTO"
 210 STOP
 220 PRINT "HO VINTO"
 300 PRINT "HO VINTO"
 310 STOP
```

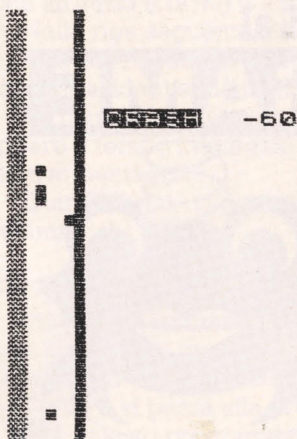
```
NE PRENDO 1
NE RESTANO 13
QUANTI NE PRENDETE,1,2 O 3?
NE RESTANO 12
```

AUTOMOBILI

Nel programma Automobili il giocatore deve cercare di evitare l'impatto con le altre 4 auto che gli vengono contro, muovendosi a destra e a sinistra (utilizzando i tasti 5 e 8 scelti per l'indicazione della freccia presente su essi), ma cercando anche di non finire fuori strada con sterzate troppo brusche.

In caso di incidente il vostro punteggio diminuirà. Delle 4 vetture da evitare, quelle pericolose sono 3, una infatti, peraltro uguale alle altre, è una vettura fantasma, per cui lo scontro con essa non ha conseguenze pericolose.

```
   1 LET F=5
   2 LET K=F/F
   3 LET V=NOT K
   4 LET X=NOT K
   5 LET G=NOT K
   9 LET R=43
  60 LET Y=F
  70 LET A=INT (RND*F+K+K)
  80 LET B=INT (RND*F+K+K)
  85 LET T=INT (RND*F+K+K)
  90 LET D=INT (RND*F)
 100 FOR I=NOT K TO 21
 110 PRINT AT I,NOT K;"▒";AT I,3
;"█"
 120 NEXT I
1010 PLOT Y,X
1011 LET G=G+K
1012 PLOT T,R-F
1015 PLOT B,R-D
1016 PLOT A,R-F+D
1020 PLOT A,R
1030 IF INKEY$="5" THEN LET V=K
1035 IF INKEY$="8" THEN LET V=-K
1040 UNPLOT Y,X
1041 UNPLOT A,R-F+D
1042 UNPLOT T,R-F
1045 UNPLOT B,R-D
1048 UNPLOT A,R
1049 IF Y<>K+K AND Y<>F+K AND NO
T (Y=T AND X=R-F) AND NOT (Y=A A
ND X=R) AND NOT (Y=B AND X=R-D)
THEN GOTO 2000
1089 LET G=G-F*F*D
1090 PRINT AT F,F;"▒▒▒▒▒  ";G;"
"
1092 LET X=NOT K
1095 GOTO 50
2000 LET X=X+K
2010 LET Y=Y-V
2020 IF X=43 THEN LET X=NOT K
2030 LET V=NOT K
2100 LET R=R-K
2300 IF R<=F THEN GOTO F+K
9000 GOTO 1010
```

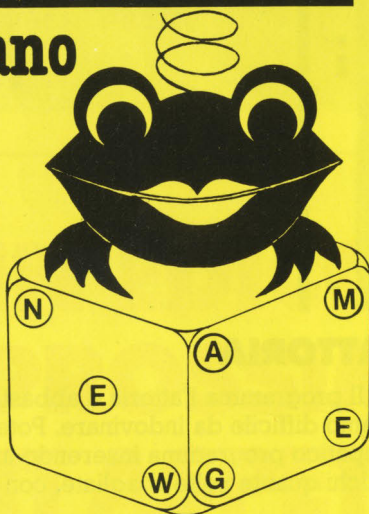
```
-60
```

FATTORIA

Il programma Fattoria è abbastanza interessante, in quanto difficile da indovinare. Potete completare questo simpatico programma inserendo un contatore che vi indichi quante volte sbagliate, con le seguenti istruzioni:

```
1 LET Z=0;
26 LET Z=Z+1;
211 PRINT;
212 PRINT "NUMERO TENTATIVI", Z
```

```
   5 REM LA FATTORIA
  10 LET P=INT (RND*30)+5
  20 LET L=INT (RND*50)+10
  25 CLS
  30 PRINT "IN UNA FATTORIA CI S
ONO DEI POLLI E DEI CONIGLI"
  40 PRINT
  50 PRINT "SI CONTANO ";P+L;" T
ESTE E ";P*2+L*4;" ZAMPE",
  60 PRINT
  70 PRINT "QUANTI POLLI CI SONO
?"
  80 INPUT J
  90 PRINT
 100 PRINT "E QUANTI CONIGLI?"
 110 INPUT K
 120 IF (J=P AND K=L) THEN GOTO
200
 130 IF (J>P OR J<P) THEN GOTO 3
00
 140 IF (K>P OR K<P) THEN GOTO 4
00
 200 PRINT
 210 PRINT J;" ,E ";K;" BRAVO"
 220 STOP
 300 PRINT "AVETE GIA"" VISTO UN
 POLLO?"
 305 PAUSE 333
 310 GOTO 25
 400 PRINT "AVETE GIA"" VISTO UN
 CONIGLIO?"
 405 PAUSE 333
 410 GOTO 25
 IN UNA FATTORIA CI SONO DEI POLL
 I E DEI CONIGLI

 SI CONTANO 38 TESTE E 102 ZAMPE
 QUANTI POLLI CI SONO?

 E QUANTI CONIGLI?
 AVETE GIA" VISTO UN POLLO?
```

VIC, VIC... HURRÀ!

MISSION MERCURY

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM
VIC20	CASSETTA	MISSION MERCURY	SI	NORMALE

Una squadra di tre scienziati è stata mandata su Mercurio per delle analisi.

Ogni giorno mandano via radio messaggi su nuove scoperte relative al sottosuolo del pianeta.

Ma ecco che improvvisamente una eclissi solare dà luogo a una violenta tempesta radioattiva, danneggia il sistema di mantenimento della base degli scienziati e il loro sistema di comunicazione... Non c'è speranza di sopravvivere!

Per giorni e giorni non si ha più alcuna notizia di quella squadra, quand'ecco che un giorno l'Agenzia Spaziale Terrestre, capta un SOS. Viene proprio dalla base di Mercurio.

Non c'è tempo da perdere e un'astronave parte di gran carriera per salvare la squadra dei tre scienziati.

Ora tu sei al comando di questa astronave e sei l'unico in grado di salvare quei tre uomini di scienza.

COME SI GIOCA

All'inizio del gioco siete dentro l'astronave madre. Con una pressione sul pulsante rosso del joystick, vi sganciate.

Comincia così la parte più difficile: la manovra di atterraggio. Lungo tutto il tragitto dall'astronave a terra dovrete evitare pericolosi asteroidi che, muovendosi da destra a sinistra e viceversa minacciano la vostra incolumità.

Su Mercurio ci sono tre piattaforme, una per ogni scienziato. Una volta atterrati, vedrete il primo scienziato correre verso di voi percorrendo un tunnel sotterraneo.

Appena caricato, ripartite, sempre premendo il pulsante rosso, alla volta dell'astronave madre, stando attenti ancora una volta a non farvi colpire dagli asteroidi.

In fase di rientro correte un altro rischio! Quello di perdere l'appuntamento con l'astronave madre. Infatti essa non sta ferma ma si muove lungo lo schermo avanti e indietro.

La manovra di riaggancio risulta così molto complessa anche perché voi non potete fermarvi e, se arrivate in alto senza esservi agganciati, sbatterete contro uno schermo invisibile che vi distruggerà.

Il gioco è quindi articolato in due fasi: atterraggio e riaggancio.

Nella prima fase, premendo il pulsante rosso, oltre a sganciarvi, potrete rallentare la vostra discesa.

Viceversa nella seconda fase oltre a ripartire, potrete accelerare la risalita.

Queste due operazioni però, vi fanno consumare carburante (all'inizio disponete di 200 unità).

Un'altra avvertenza: non potete atterrare più di una volta sulla stessa base.

IL PUNTEGGIO

Guadagnerete 100 punti per ogni atterraggio riuscito e altrettanti punti per ogni riaggancio con l'astronave madre.

In più vi sarà dato un bonus in punti se riuscirete a mettere in salvo tutti e tre gli scienziati, senza farvi mai colpire dagli asteroidi. Il bonus sarà tanto più grande avrete consumato meno carburante.

CONCLUSIONE

Il gioco è abbastanza vario e divertente. La grafica è curata e particolarmente ricca.

C'è da notare un miglior sfruttamento di tutto lo schermo che risulta di fatto più ampio che in altri giochi.

IL COLORE DEL VIC

Senz'altro vi sarà capitato di voler cambiare il colore dello schermo in qualche vostro programma.

Ma ciò risulta complesso senza la tabella o comunque noioso.

Se si vuole cambiare il colore dello solo schermo sarà sufficiente eseguire la seguente operazione:

POKE 36879, PEEK (36879) AND 240 OR X
dove X può essere un numero da 0 a 15

0 nero	8 arancione
1 bianco	9 arancione chiaro
2 rosso	10 rosa
3 turchese	11 turchese chiaro
4 porpora	12 porpora chiaro
5 verde	13 verde chiaro
6 blu	14 blu chiaro (celeste)
7 giallo	15 giallo chiaro

Se invece si vuole cambiare solo il colore del bordo si dovrà eseguire:

POKE 36879, PEEK (36879) AND 248 OR X
dove X può essere un numero da 0 a 7.

E se si vuole avere i caratteri in negativo anche dopo aver premuto RETURN, si dovrà eseguire:

per attivare: POKE 36879, PEEK (36879) AND 247
per disattivare: POKE 36879, PEEK (36879) OR 8

Un'altra utility per un programma è, per quando si vuole cambiare colore al cursore, invece di scrivere PRINT "(CTRL e il colore)", si può scrivere POKE 646, x.

Dove x è il codice del colore. Se esso è maggiore di 7 verrà automaticamente attivato il MULTICOLOR-MODE che è formato da 4 colori: il colore dello schermo, il colore del bordo; il colore del carattere e il colore ausiliario.

Se si desidera cambiare il colore ausiliario si dovrà eseguire:

POKE 36878, PEEK (36878) AND 15 OR (16*X)
dove X può essere un numero da 0 a 15.

SUPERFAST

Programma per VIC 20 Commodore
di Federico Gurrieri

Il programma non necessita di espansione di memoria e gira su qualsiasi Vic 20 in configurazione base (se così si dice) SUPERFAST.

Il programma aiuta ad aumentare la padronanza della tastiera migliorando la propria conoscenza della locazione dei tasti. Il programma comprende 10 prove.

In ogni prova viene generato un tasto a caso della tastiera (esclusi i caratteri grafici ed i tasti di funzione) e viene visualizzato sullo schermo.

Una volta premuto il tasto visualizzato viene esaminato e stampato il tempo impiegato (in secondi) ed assegnato un relativo punteggio.

Alla fine delle 10 prove viene dato il totale dei punti e degli errori (non è difficile commetterne) e, tenuto conto di ciò, un commento.

Quindi viene chiesto di rigiocare, e se il commento non è stato troppo gentile è meglio riprovare.

LO SCHERMO

Il colore dello schermo è riposante (poke 36879, 223) per non affaticare troppo gli occhi impegnati nel gioco, e la grafica è essenziale.

Nella prima riga, oltre al nome del gioco e qualche svolazzo c'è il numero della prova nella quale siamo impegnati.

È importante tenerlo d'occhio.

Più in basso ci sono i punti del giocatore, il record (che all'inizio è di 40) e il numero degli errori commessi.

Nella riga seguente c'è l'invito a premere f1.

Una volta premuto (meglio dopo un attimo di concentrazione) si dà inizio alla prova.

Se non si sbaglia tasto (commettendo un errore) appare il tempo impiegato (massimo 4 decimali) ed il relativo punteggio.

Quindi si passa alla prova successiva e così fino alla decima.

GLI ERRORI

Quando si commette un errore, cioè si è premuto un tasto diverso da quello visualizzato, si viene avvertiti visivamente e sonoramente. Vengono tolti punti a caso tra 7 e 14 e si passa alla prova successiva.

Con questo programma disperarsi per un basso punteggio è inutile: bisogna rimboccarsi le maniche e riprovare.

PICCOLE MODIFICHE

Quando si commette un errore, se si vuole sapere qual'è il tasto che si è premuto erroneamente basta inserire questa linea:

4016 PRINT "Avevi premuto": Rdollaro

ed incrementare a 2000 o più il valore di T nella linea 4017.

Se nel gioco non si vuole avere respiro, cioè se tra una prova e l'altra passi poco tempo senza essere il giocatore a deciderne l'intervallo (mediante f1) si inseriscano le seguenti linee:

2025 TIdollaro = "000000"
segue linee per "PICCOLE MODIFICHE"
2030 GETUdollaro: IF TIdollaro > "000003" THEN 7000
7000 PRINT" (un CRSR down) Perditempo! ora perdi anche 5 punti!"
7010 M=M−5: FORT=1T01500: NEXT: GOTO160
Con questo è tutto. Cordiali saluti.

IMPOSTAZIONE DI SUPERFAST

Il programma è impostato nel seguente modo:

100 - 110 rem
115 - 120 movimento dello schermo
130 - 137 testata iniziale
140 - 150 definizione variabili e colore dello schermo
160 incrementa il numero delle prove
170 se le prove eseguire sono più di 10 va alla riga 5000
180 va alla riga 2000
190 - 220 sceglie a caso e stampa la lettera da premere
230 azzera il tempo
240 - 250 se la lettera premuta non è esatta va alla riga 4000
310 stampa il tempo impiegato per premere il tasto
315 - 320 avviso sonoro
330 va alla riga 3000 e poi torna alla 160
2000 - 2010 stampa il punteggio, il punteggio più alto e gli errori
2020 - 2050 se si preme F1 si va al 190 se no si torna al 2020
3000 - 3080 assegna i punti a seconda del tempo impiegato e ritorna
4000 - 4030 stampa ERRORE e decrementa il punteggio di un numero scelto a caso e poi va al 160
5000 - 5027 testata finale
5030 - 5100 a seconda del punteggio ottenuto da un giudizio
5100 - 5130 chiede se si vuole rifare il gioco; in caso negativo va al 6000
6000 - 6040 muove lo schermo e ritorna
7000 - 7010 toglie 5 punti se si è impiegato più di 3 secondi a premere il tasto e poi va al 160

VARIABILI USATE NEL PROGRAMMA

X – numero delle prove
M – punteggio
ER – errori commessi
P – codice della lettera
CC – indirizzo per il colore
VV – indirizzo per il volume
HI – punteggio più alto

```
100 rem: superfast
110 rem: by federico
115 poke36879,255:print"■":fort=160to38step-1
120 poke36897,t:fore=1to15:nexte:nextt:printchr$(14)
130 print"■■■■■■■■■■■■■superfast":fort=1to1500:next
135 print"■■Impara a scrivere":print"■■piu' velocemente.":hi=40
137 fort=1to2000:next
140 print"■";chr$(142):cc=36879:vv=36878
150 pokecc,223:x=0:m=0:er=0
160 x=x+1
170 ifx>10then5000
180 goto2000
190 p=int(rnd(1)*95)+1:ifp<33then190
200 print"■■■■■■■■■■┌─":print"■■■tasto ■| |":print"■■■■■■■■└─■"
210 fort=1to1000:next
220 print"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";chr$(p)
230 ti$="000000"
240 getr$:ifr$=""then240
250 ifr$<>chr$(p)then4000
310 w=(ti/60):k$=str$(w):print"■■tempo:";left$(k$,5)
315 pokevv,15:poke36876,215
316 fort=1to80:next
317 poke36876,0:pokevv,0
320 fort=1to2100:next
330 gosub3000:goto160
2000 pokecc,223:print"■■■■superfast■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2003 ifm<0thenm=0
2005 print"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";x
2010 print"sc:";m;"hi:";hi;"■er■:";er
2020 print"■premi f1"
2030 getu$
2040 ifu$=chr$(133)then190
2050 goto2030
```

```
3000 ifw<.7thenn=20
3005 ifw>=.7andw<.8thenn=10
3010 ifw>=.8andw<.85thenn=7
3015 ifw>=.85andw<.9thenn=5
3020 ifw>=.9andw<1thenn=3
3025 ifw>=1andw<1.2thenn=1
3030 ifw>=1.2andw<1.5thenn=-1
3035 ifw>=1.5andw<2thenn=-3
3040 ifw>=2andw<3thenn=-5
3045 ifw>=3thenn=-7
3050 print"";n;"punt";
3060 ifn=1orn=-1thenprint"o":goto3080
3070 print"i"
3080 fort=1to1000:next:m=m+n:return
4000 pokecc,138:poke36874,128:pokevv,15:fort=1to1000:nextt
4010 poke36874,0:pokevv,0:er=er+1
4012 j=int(rnd(1)*10)+7:m=m-j
4015 print"errore!":print"perdi";j;"punti"
4017 fort=1to1000:next
4020 ifx>10then5000
4030 goto160
5000 poke36897,161
5005 poke36879,31:print"";chr$(14)
5010 print"superfast":print"                  "
5015 forl=160to38step-1
5020 poke36897,l
5025 nextl:fort=1to1000:nextt
5027 ifm<0thenm=0
5030 print"Sc:";m;"Er:";er
5035 ifm>hithenprint"Nuovo record:";m:hi=m
5040 fort=1to2000:next:print""
5050 ifm<10thenprint"Sei un vero disastro!"
5055 ifm>=10andm<20thenprint"Ancora non ci siamo!!"
5060 ifm>=20andm<30thenprint"Devi esercitarti di   piu'!"
5065 ifm>=30andm<35thenprint"Non male, ma devi     fare meglio."
5070 ifm>=35andm<40thenprint"Bravo! sei veloce."
5075 ifm>=40andm<50thenprint"Ottima prova!!"
5080 ifm>=50andm<60thenprint"Sei un fulmine!"
5085 ifm>=60thenprint"Hai la completa        padronanza della"
5090 ifm>=60thenprint"tastiera. Complimenti!"
5100 fort=1to2100:nextt
5110 input"Vuoi riprovare";q$
5115 gosub6000
5120 ifleft$(q$,1)="s"then140
5130 end
5500 fort=1to5000:next:goto140
6000 foru=12to6step-.5
6010 poke36896,u:nextu
6020 foru=6to18step.5:poke36896,u:nextu
6030 forb=18to12step-.3:poke36896,b:nextb
6040 return
7000 print"perditempo! ora perdi anche 5 punti!"
7010 m=m-5:fort=1to1500:next:goto160
```

COMMODORISSIMO

FALCON PATROL

COMPUTER	SUPPORTO	JOYSTICK
CBM 64	CASSETTA	SI

Lo scenario è decisamente mediorientale: sabbia, palme, edifici bianchi, strade che diritte tagliano il deserto. Il Libano è d'attualità sulle prime pagine di tutti i giornali ed ecco arrivare un gioco il cui scenario mostrato da una grafica eccezionale non può che farci ricordare forse fin troppo da vicino la tragedia tuttora in corso.

Si parla di guerra, è ovvio, e nel caso specifico di questo "Falcon Patrol" è guerra aerea resa con una credibilità impressionante. Prima di descrivere il gioco però val la pena di ricordare che si tratta di una cassetta della Virgin Games, una casa inglese di prossima importazione in Italia che produce software di basso costo realizzato da programmatori "principianti". Questo non significa che la qualità sia bassa, tutt'altro.

"Falcon Patrol", tutto programmato in linguaggio macchina, è stato realizzato da Steve Lee, un ragazzo inglese di 24 anni che comprò il suo primo computer nel 1981. Si trattava di uno ZX81 e Steve, dopo essersi fatto un po' le ossa, lo scambiò con un Vic 20 nei primi mesi del 1982. Imparò da solo il linguaggio macchina e con questo cominciò a programmare un paio di giochi che furono messi in vendita con un buon successo. Dallo scorso anno Steve si dedica esclusivamente alla programmazione di giochi e questo "Falcon Patrol" è il suo ultimo gioiello.

Il caricamento, per chi è abituato a usare programmi su cartuccia, appare eterno: più di cinque minuti di attesa a schermo bianco (o meglio blu), dopo aver premuto contemporaneamente i tasti "Shift" e "Rum/Stop", ma è il prezzo che si deve pagare se si vuole risparmiare e avere al tempo stesso un programma che sfrutti appieno le potenzialità del nostro "64".

Una volta caricato il programma sarà difficile spegnere il computer: in primo luogo perché i duelli aerei di cui si è protagonisti sono talmente avvincenti da far abbandonare il joystick solo quando si hanno le dita in fiamme e in secondo luogo perché, una volta spento, se ci si vuole impegnare in nuovi combattimenti bisogna attendere una seconda volta i cinque lunghissimi minuti.

LA BATTAGLIA

Ora basta presentazioni, in battaglia!

Sullo schermo appare il nostro aereo che atterra verticalmente sulla base di rifornimento. A sinistra è indicato il numero dei nostri aerei (tre), mentre a destra in basso del video vediamo la linea rossa dell'indicatore del carburante che sale fino ad arrivare al pieno, mentre un contatore ci indica che abbiamo caricato 100 missili aria-aria.

In pochi attimi sul radar posto in basso al centro dello schermo compaiono due puntini gialli: caccia bombardieri nemici in arrivo! Si decolla verticalmente, come fossimo alla guida di un modernissimo "Harrier" e, spingendo il joystick nella direzione opposta a quella da cui arrivano i nemici, si lascia che questi ci raggiungano.

Un sibilo diventa sempre più acuto fino a trasformarsi in un boato quando i due aerei rossi (dei Mig-23?) entrano nello schermo.

Ci sparano addosso, bombardano le nostre postazioni e bisogna farsi superare per riuscire a mettersi in coda. Poi, gas e fuoco a volontà!

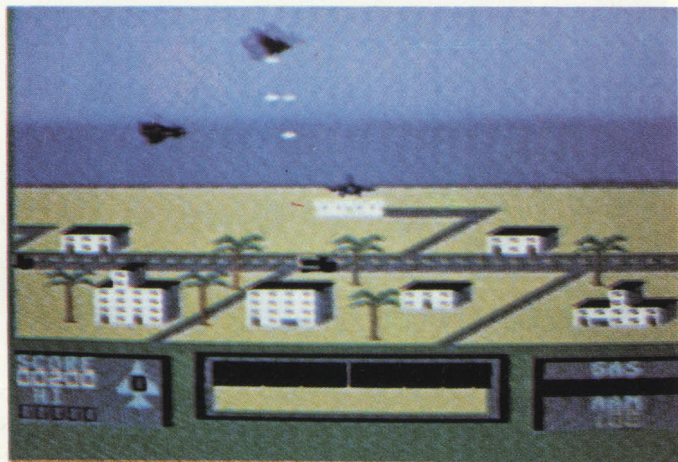
Il joystick comanda il nostro Harrier in alto, in basso (attenti a non schiantarvi nel volo radente), a sinistra e a destra. Con un colpo laterale al joystick si assume una velocità di poco inferiore a quella del nemico, mentre dando due colpi secchi si accelera fino ad arrivare a una velocità superiore.

A mano a mano che la caccia prosegue, l'indicatore del carburante cala e ogni raffica fa calare ovviamente il numero dei missili a disposizione. Se si abbattono tutti e due gli aerei nemici c'è qualche secondo di tempo per respirare, ma quando se ne colpisce uno solo appare immediatamente una seconda ondata.

Al primo caccia abbattuto si totalizzano 25 punti, mentre il secondo ne vale 50.

A 400 punti diventa più dura: gli aerei nemici diventano tre e abbattere tutta l'ondata frutta 175 punti.

Arrivati a 1500 ci si trova a combattere contro ben quattro aerei ma a 3000 punti si vince uno Harrier.

Ora che abbiamo spiegato lo scenario del gioco, passiamo alla sua strategia, senza la quale è impossibile superare i 4 o 500 punti.

IL RIFORNIMENTO

Come avrete già capito, è impossibile resistere a lungo senza fare rifornimento. Una volta arrivati in riserva, una sirena ci segnala il pericolo e se non si atterra subito su una base si finisce in pochi secondi con lo schiantarsi a terra.

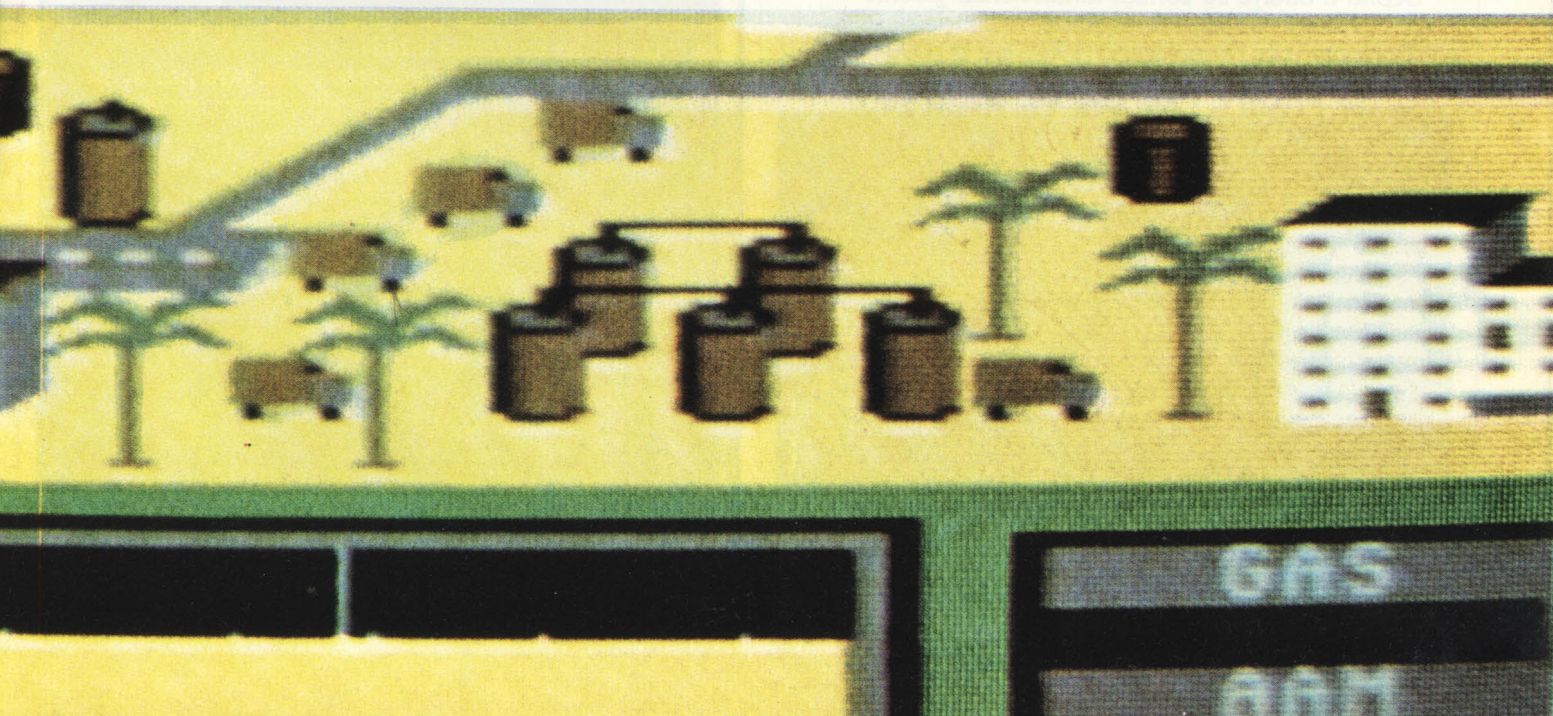
Meglio non arrivare mai in riserva (se non in situazioni disperate), ma cercare di sfruttare ogni momento di pausa tra un'ondata e l'altra per rifornirsi almeno di qualche gallone e di qualche missile. Questa è una regola da seguire in modo ferreo, anche se imparare a centrare la base vi costerà di certo più di un aereo.

Il rifornimento continuo è essenziale in quanto più passa il tempo e meno basi rimangono, dato che i dannati nemici tendono a bombardarle con sempre maggior precisione: si parte con sei basi ma se non siete abbastanza veloci ad abbattere i cacciabombardieri in breve tempo il radar ve ne indicherà tre, due, una, nessuna!

Il modo migliore per centrare le basi è quello di arrivare veloci vicini a quella più prossima segnalata dal radar e diminuire poi la velocità con un colpo secco al joystick nella direzione opposta a quella nella quale state viaggiando; quando ci siete proprio sopra (e qui è questione di occhio) date un altro colpo secco al joystick per fermarvi e poi giù a ricaricarvi.

L'arrivo sopra alla base deve essere sempre fatto a bassa velocità! Se ci si ferma in aria senza essere proprio a piombo sulla base, è inutile cercare di centrarla con piccoli spostamenti: conviene allontanarsi un poco e tornarvi sopra.

LE ACROBAZIE

Parliamo adesso della strategia del combattimento vero e proprio. Il combattimento aereo da Francesco Baracca in poi si basa su un principio fondamentale, quello di riuscire a portarsi in coda al nemico.

È un principio che vale ancora oggi. Looping, tonneau, picchiate, cadute in vite, l'acrobazia aerea insomma nasce e si sviluppa nel tempo non come spettacolo ma proprio per raggiungere questo fine. Gli assi dell'aria sono tali in quanto, grazie alla padronanza del proprio mezzo, riescono sempre a mettersi in coda al nemico, a non mollarlo e a trasformarlo così in facile preda per le proprie armi. Il principio vale anche in "Falcon Patrol": vediamo come seguirlo.

Come abbiamo anticipato all'inizio dell'articolo, non appena il radar segnala la formazione nemica in arrivo bisogna levarsi in volo nella sua medesima direzione portandosi il più in alto possibile. Non cercate di aspettarla stando fermi o peggio, andandole incontro, perché all'ottanta per cento di casi finireste abbattuti.

Manovrando il joystick, mantenete la stessa velocità del nemico tenendolo d'occhio nel radar; non appena lo vedete sufficientemente basso rallentate di colpo fino a farlo entrare nello schermo. Se i Mig sono bassi abbastanza non avrete chè da rallentare quasi a fermarvi per una frazione di secondo sufficiente a farli passare e poi via, dietro a tutto gas!

Stategli addosso, non fateli uscire dallo schermo e attaccate sempre dall'alto verso il basso con brevi raffiche precise di cinque o sei colpi. Mettersi a una quota inferiore a quella dell'obiettivo è rischioso: ricordate, oltre a sparare i rossi sganciano bombe e se una di queste vi colpisce avete perduto il vostro caccia intercettore.

Un altro buon motivo per tenersi alti è che i missili nemici non vi possono colpire. L'unico rischio è quello di una collisione in volo, ma qui non c'è niente da spiegare, ci vuole la praticaccia. E ce ne vuole tanta, ve lo assicuriamo, specie quando ci si trova presi in mezzo a una formazione di quattro aerei che tentano di buttarvi giù con un colpo d'ala! L'unica è provare, il gioco vale la candela...

SEGRETISSIMO

Siete gelosi dei vostri programmi? Oppure siete talmente bravi da voler stupire gli amici con le vostre opere di programmazione ma non volete svelar loro i trucchi del mestiere? Siete semplicemente dispettosi?

Se vi riconoscete in una di queste categorie oppure se siete soltanto curiosi vi vogliamo rivelare un piccolo segreto che vi permetterà di rendere i vostri programmi a prova di bomba, impedendo a chiunque di listarli.

Cominciamo: se il vostro programma ha già una linea chiamata 0, modificatene il numero e al suo posto scrivete:

```
0 REMXXXXXXX
```

Attenzione al numero delle "X", è importante che siano proprio sette!

Ora premete RETURN e poi inserite questa linea senza farla precedere da alcun numero:

```
FOR 1 = 2054 TO 2059: POKE 1,
20: NEXT: POKE 2060, 204
```

A questo punto potete scrivere normalmente il vostro programma.

Una volta terminato, provate a battere il comando LIST: il Commodore 64 risponderà con un bel SYNTAX ERROR e si rifiuterà di eseguire l'istruzione. Se batterete invece il comando RUN tutto andrà regolarmente, come se la vostra protezione non esistesse affatto.

Cosa è successo? Semplice: le istruzioni che avete dato senza numero di linea modificano le "X" del REM alla linea 0 in caratteri che confondono completamente la routine che comanda il LIST.

A questo punto vi chiederete come fare per avere almeno voi stessi il listato del vostro programma, dato che pare non ci sia verso di ottenerlo. Un metodo c'è, ed è semplicissimo, ma non rivelatelo a nessuno: basta scrivere "LIST 1-"! In questo modo il computer salta la linea 0 e vi dà il listato completo del vostro programma senza le due linee di protezione iniziali.

È possibile poi aggiungere altre linee di protezione nel mezzo del programma, ma vi sconsigliamo di farlo poiché trovare i giusti indirizzi di memoria per i POKE a seconda della posizione delle linee diventa più difficile che costruire un programma!

E mi raccomando, silenzio...

APPLE

RENDEZVOUS

Nonostante la tecnologia ci abbia "viziato" con ogni sorta di meraviglie, è ancora difficile rimanere indifferenti nei confronti delle missioni della navetta spaziale statunitense, meglio conosciuta come Space Shuttle. Nei prossimi anni dovremo d'altra parte abituarci a considerarla alla stregua di un qualsiasi aereo di linea, se è vero che la N.A.S.A. prevede di incrementare il ritmo delle partenze fino ad una alla settimana.

In attesa di poter trascorrere un week-end nello spazio, conviene quindi fin da ora allenarsi alla guida di una navetta del genere con l'indispensabile aiuto del nostro Apple II e di RENDEZVOUS.

Il programma, scritto da Wesley Huntress e distribuito dalla Edu-Ware, si propone di simulare quattro delle fasi di una missione dello Shuttle, dal decollo vero e proprio fino all'incontro con una stazione spaziale orbitante a 3185 chilometri d'altezza.

Se si decide di effettuare l'intera missione, la prima fase da superare va dal decollo da terra all'immissione in un'opportuna orbita. Con un po' di pratica la manovra non presenta eccessive difficoltà, in quanto l'unica variabile sulla quale è possibile agire è l'inclinazione della traiettoria di salita che deve risultare tale da far raggiungere alla navetta l'orbita desiderata senza consumare più carburante del necessario. Il computer si occupa di sganciare il serbatoio ausiliario e i due razzi "booster" quando questi hanno esaurito la loro funzione; l'operazione è visibile nella metà di destra dello schermo, mentre sulla sinistra compaiono dei diagrammi che aiutano a predisporre un corretto piano di volo.

Una volta raggiunta la quota orbitale, il computer disegna l'orbita corrente dello Shuttle e quella della stazione spaziale da incontrare. A questo punto ha inizio la seconda fase, che consiste nell'effettuare le opportune correzioni di rotta per portarsi a distanza utile dal "bersaglio".

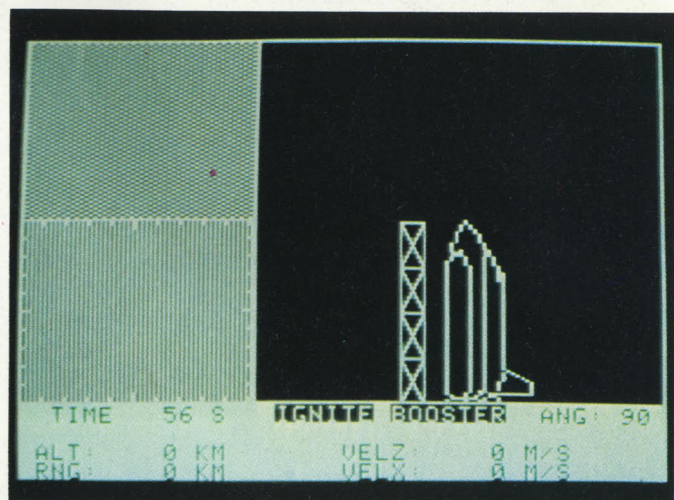
Nonostante l'aiuto del calcolatore, che può visualizzare i cambiamenti di orbita prima dell'effettiva esecuzione evitando così errori catastrofici, questa fase è piuttosto difficile da portare a termine con successo in quanto non basta incrociare l'orbita della stazione spaziale, ma è ovviamente necessario raggiungere il punto d'intersezione contemporaneamente alla stazione stessa. La chiave di tutto sta nello sfruttare abilmente le differenze di velocità orbitale (un'orbita più bassa è necessariamente più veloce e viceversa), oltre naturalmente a non voler mai correggere troppo bruscamente la rotta con il conseguente spreco di carburante.

A questo punto, se tutto si è svolto secondo i piani, veniamo a trovarci a qualche decina di chilometri dalla stazione orbitante e dobbiamo ridurre ulteriormente tale distanza per entrare nella definitiva fase di avvicinamento (il "rendezvous", finalmente!).

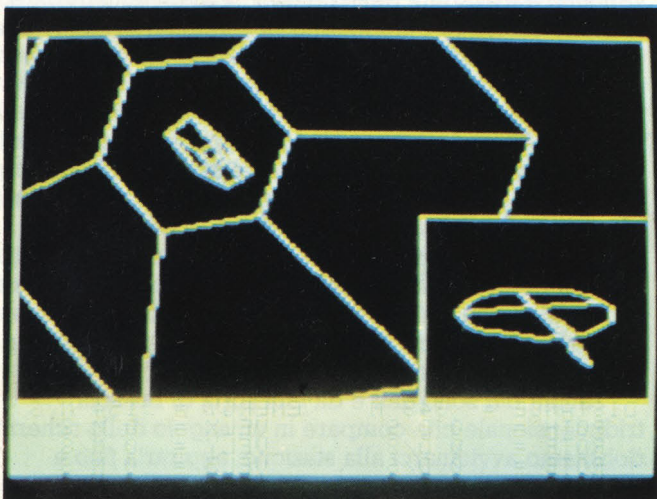
La parte inferiore del video mostra tutti i dati di velocità e distanza necessari alla manovra; le correzioni vengono effettuate inviando opportuni impulsi ai razzi direzionali, disposti secondo i sei possibili orientamenti (due per ogni paese di movimento).

Non appena la distanza dalla meta diventa inferiore a 2000 metri, lo scenario cambia per mostrare una visione prospettica della stazione spaziale, in lento movimento a seconda della nostra direzione di avvicinamento: siamo alla quarta e definitiva fase della missione.

Aiutati dai soliti dati e da una sorta di bussola tridimensionale che compare in un angolo dello schermo dobbiamo avvicinarci alla stazione, aggirarla fino a trovarci allineati con il condotto d'ingresso e quindi tentare di attraccare (è molto più facile a dirsi che a farsi...). La manovra è complicata dal fatto che ora possiamo agire non soltanto sulle sei possibili velocità di traslazione, ma anche sulle altrettante rotazioni intorno ai corrispondenti assi. Tutte le manovre possono venire comandate sia da joystick che da tastiera, e in quest'ultimo caso il gran numero di tasti attivi può all'inizio creare una certa confusione.

L'aspetto più notevole del programma è l'estremo realismo della simulazione, aiutata da effetti tridimensionali di animazione (particolarmente nell'ultima fase) che ricordiamo quelli del noto "Flight simulator"

della Sublogic. Un'altra caratteristica che si fa apprezzare è rappresentata dalla possibilità di iniziare la missione in una qualsiasi fase e di salvare in ogni momento su disco il corrente stato della simulazione.

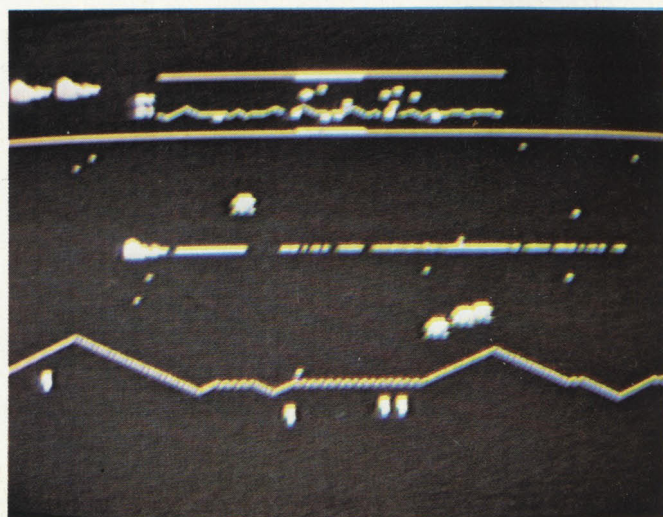
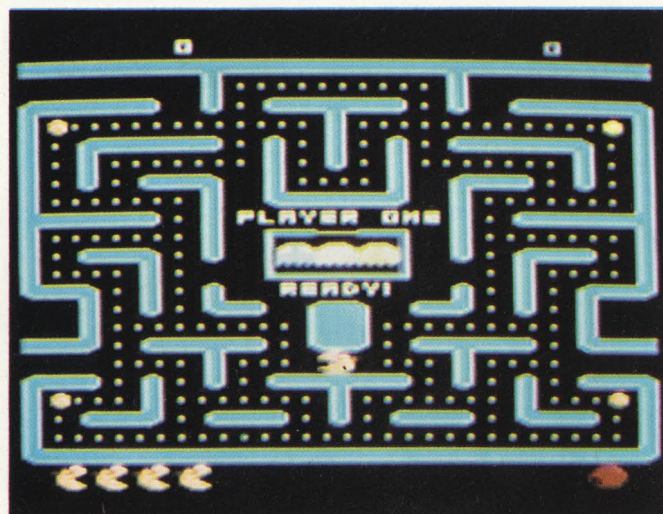
La documentazione che accompagna il programma è in alcuni punti un po' troppo tecnica, ma si fa perdonare con le molte illustrazioni esplicative ed un utile glossario dei termini più ricorrenti.

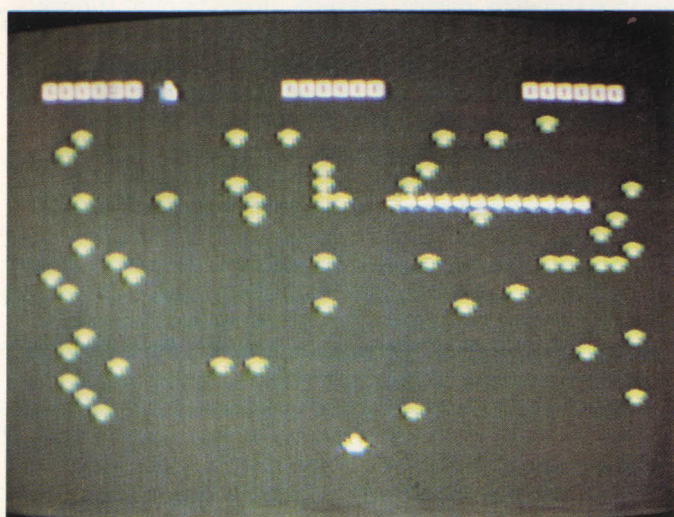
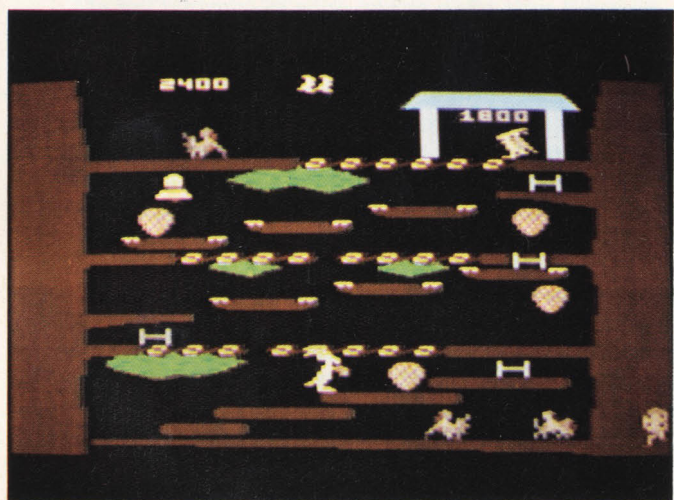
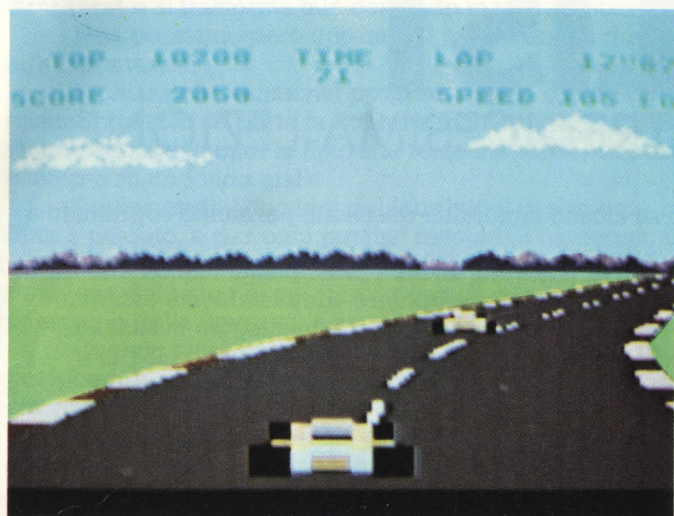
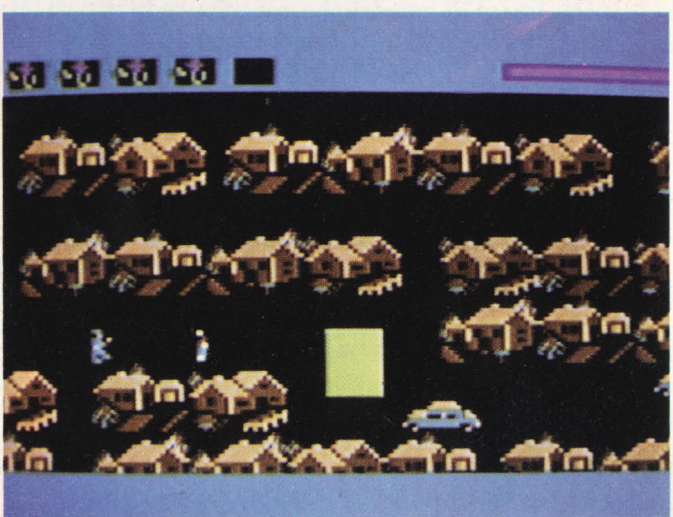
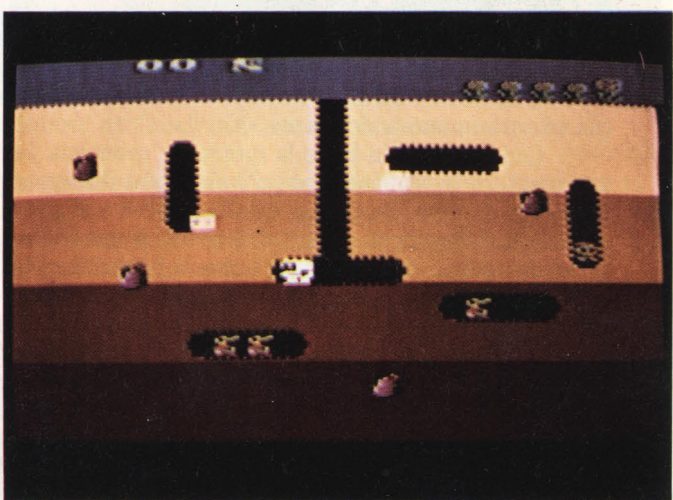
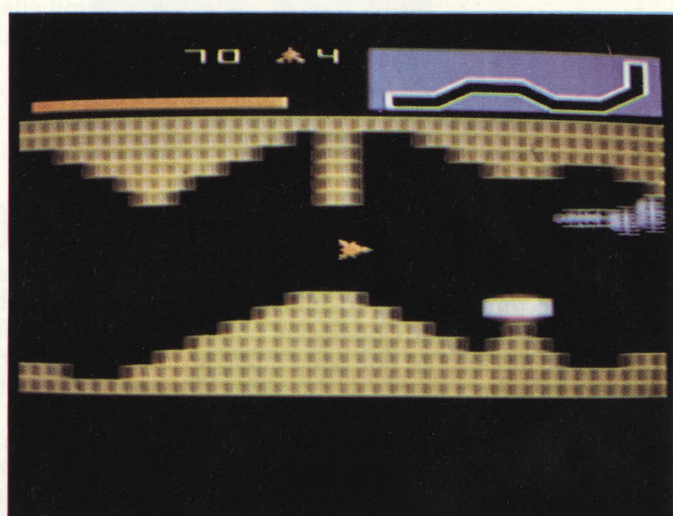
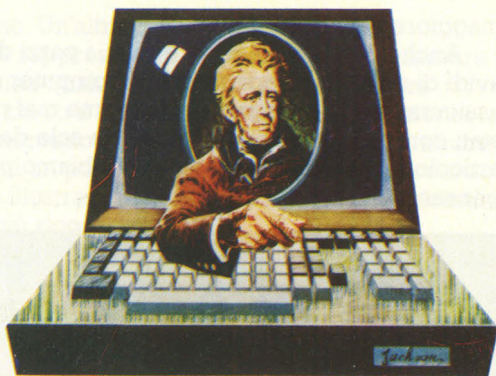
Se nel vostro futuro vedete un posto da pilota spaziale, RENDEZVOUS vi offre la possibilità di prepararvi senza lasciare la vostra poltrona preferita; se pure le vostre ambizioni non si spingono così in avanti, vi sarà difficile trovare un modo più divertente per apprendere le basi della meccanica spaziale!

ATARIANA

GIOCHI DA BAR

La regina dei videogiochi e delle macchine da bar non poteva dimenticarsi dei fedeli sudditi computer-giocosi ed infatti, grazie alla sua potenza e alle strabilianti capacità dei computer Atari, ha immesso sul mercato, nella gioiosa ricorrenza della nascita dei nuovi modelli XL, circa dieci strabilianti nuovi giochi, fedelissime riproduzioni dei più grandi successi da bar.

Dopo le prime buone copie di famosi coin-op quali Space Invaders, Breakout e Basketball, l'Atari producendo la fedelissima trasposizione di Pac-Man e la veloce copia di Missile Command, dimostrava già nel "lontanissimo" 1981 le grandi possibilità grafiche del suo computer, felicemente confermate appunto da questi recentissimi giochi.

Ma bando alle ciance, i nuovi megagalattici giochi sono: Miss Pac-Man, Vanguard, Phonix, Pole position, Kangaroo, Centipede, Defender, Dig Dug e la stupenda trasposizione videogioco-computer del più famoso

marziano della galassia E.T.

Contrariamente alla norma il passaggio Bar-casa non ha compromesso la bellezza e quindi, tra virgolette, realtà del gioco; la velocità è strabiliante, la manovrabilità ottima, la grafica stupenda e grazie alle possibili variazioni il gioco è meno ostile con i principianti mentre è spietato, tanto come il fratello maggiore, con i professionisti.

Anche per questo mese è tutto, i pazzi del joystick avidi di novità, che scegliendo il computer Atari si sono assicurati uno dei migliori videogame mai prodotti, sono stati come sempre soddisfatti e non solo dal nostro articolo ma anche dalle foto che abbiamo pubblicato pensando farvi cosa gradita.

LIST
TREDICESIMA LEZIONE

All'inizio di questa nostra tredicesima lezione torniamo su alcune importanti questioni, pensando soprattutto a chi non ha potuto seguire LIST fin dall'inizio.

Per tutti gli altri, ormai disinvolti Basicisti, la preghiera di aver pazienza: anche i principianti hanno i loro diritti no? La programmazione specifica computer per computer, in modo da poter affrontare adeguatamente tutti quei temi complessi e particolarissimi che stanno alla base della programmazione più evoluta (linguaggio macchina, grafica e animazione) non sono infatti argomenti che si possano trattare in generale — come appunto LIST si è sempre proposta di fare —, ma sono affrontati separatamente su ciascun sistema: è ciò che ci stiamo iniziando a fare.

IL PROGRAMMA E LA MEMORIA

Che cosa è un programma? Una serie di istruzioni che vengono impartite al computer in modo che le esegua in un certo ordine, assegnato dal programmatore stesso.

Che cosa è un'istruzione? Un comando, effettuato secondo un determinato linguaggio che il computer è già programmato a ricevere.

Quindi entra in ballo la memoria: memoria per conservare le istruzioni del programma; memoria per interpretare le istruzioni, ossia per capire il linguaggio. Si tratta, ognuno lo capisce al volo, di due generi di memoria distinte. La prima, quella riservata al programma, è una memoria aperta, che può ricevere dati ed istruzioni nuove ogni volta. La seconda è una memoria accessibile solo al computer stesso, è stata programmata in fabbrica una volta per tutte. La prima si chiama RAM (Random Access Memory, memoria ad accesso casuale), la seconda si chiama ROM (Read Only Memory, memoria di sola lettura). Distinte, non diverse: il meccanismo di memoria è identico, ma la loro struttura e composizione differisce non poco, poiché la ROM è realizzata come un circuito elettrico non modificabile, e quindi resiste indefinitamente nel tempo, mentre la RAM è un alveare di cellette che possono assumere lo stato di "carica" o "scarica", e conservano tale stato solo se alimentate da corrente elettrica. Ciò significa che mentre la ROM si conserva nel tempo, anche se mettete il computer in soffitta per anni e anni, la RAM si disattiva immediatamente appena interrompete l'erogazione di energia, insomma appena spegnete il computer.

Come si fa dunque a conservare nel tempo un programma? Lo si "salva" su un terzo tipo di memoria, sotto forma di impulsi che vengono registrati su un supporto magnetico, nastro, cassetta, disco "molle" (floppy disc). La ROM di qualsiasi computer contiene le istruzioni necessarie per trasmettere il contenuto della RAM sotto forma di impulsi a qualsiasi registratore o unità per floppy disc e anche per fare l'inverso, ossia per "ascoltare" da un supporto magnetico, e quindi riimpossessarsi di un programma archiviato tempo prima. Questo terzo tipo di memoria si chiama "memoria di massa", ed equivale alle guide del telefono che contengono tutti i numeri telefonici, anche se noi non possiamo saperli tutti perché son troppi: all'occorrenza però possiamo consultare le guide e ricavare quelli che ci interessano.

Ora che siamo certi di non perdere i nostri programmi, torniamo ad occuparci di loro: come si fanno? A che cosa servono? Come si inventano?

Un programma mette in condizione il computer di svolgere un certo servizio. Un videogame, per esempio Pac Man, è un programma: quella cartuccia che noi inseriamo nella "porta" della base del videogame (che è il computer) è precisamente la memoria di massa: in questo caso però è realizzata in modo che sia anche una ROM: infatti il programma non vi è registrato sotto forma di impulsi magnetici, ma è proprio un circuito elettrico. Chi ha un home computer, però, sa che le musicassette contengono videogame molto simili a quelli che si trovano nelle cartucce, solo che in questo caso occorre travasare prima il contenuto della cassetta nella memoria (RAM) del computer.

GRAFICA E ANIMAZIONE

Per prima cosa sullo schermo televisivo si forma un labirinto: evidentemente nella memoria ci sono i dati per formare questo labirinto, e le istruzioni grafiche per trasformarlo in immagini video.

Per seconda cosa c'è una figuretta, Pac Man, che sta lì ferma e si muove solo se noi interveniamo sul joystick o su certi tasti della tastiera.

Quindi il programma possiede una sua sezione in cui si rileva che tipo di comando viene dall'esterno (joystick o tastiera) e si trasforma tale comando in uno spostamento della figuretta sul video.

Non possiamo però spostare il nostro errore dove vogliamo noi: se va ad urtare contro i "muri" del labirinto egli non avanza.

È chiaro che esiste nel programma una condizione per cui il comando rilevato dall'esterno è messo in esecuzione solo se porta la figuretta in una zona "permessa": per esempio su fondo blu. Mentre il comando non viene eseguito, quindi la figuretta resta immobile, se porterebbe la figuretta in una zona non permessa, per esempio su un fondo giallo.

Percorrendo i corridoi del labirinto il nostro eroe incontra dei puntini colorati, che spariscono dopo che Pac Man è passato, e per ogni puntino ingoiato il punteggio del giocatore aumenta di un "tot".

Il programma, perciò, contiene le istruzioni necessarie per rilevare la presenza della figuretta nella stessa posizione del video in cui si trova uno di questi puntini; in conseguenza di ciò non ridisegna più il puntino dopo il passaggio della figuretta, e aumenta di "tot" il valore di un certo numero, che è il punteggio del giocatore.

Quando tutti i puntini sono stati divorati il gioco ricomincia: il labirinto si riforma, Pac Man ritorna alla posizione di partenza, tutti i puntini si trovano ancora al loro posto: un certo ammontare di punti viene regalato al concorrente.

Questo significa che nel programma c'è un "contatore" che memorizza quanti puntini sono stati già eliminati; quando il numero dei puntini eliminati coincide con il numero originario dei puntini, allora vengono messe in esecuzione tutte le operazioni che abbiamo descritto. Notate che per far ciò occorre che ogni volta che un puntino è stato mangiato il programma confronti la quantità di puntini già mangiati con la quantità di puntini iniziali.

Ma nel labirinto ci sono anche delle altre figurette, che vanno in giro per conto loro: i fantasmi.

Il programma possiede delle operazioni di tipo "casuale" che indirizzano i movimenti di queste figurette; pur essendo casuali gli spostamenti avvengono preferibilmente nella direzione della figuretta "pac man", e ciò si ottiene limitando artificialmente tutte le possibilità di spostamento che non siano nella direzione voluta. Il gioco dei diversi livelli di difficoltà avviene proprio sulla quantità di limitazioni artificiali imposte agli spostamenti delle figurette "fantasma".

Se Pac Man incontra un fantasma, muore dissolvendosi, e voi avete un Pac Man in meno, dei tre iniziali che vi vengono assegnati.

Se le coordinate video di Pac Man sono identiche alle coordinate video di uno dei fantasmi, viene messa in esecuzione una serie di istruzioni che provocano la dissolvenza grafica del vostro Pac Man, la diminuzione del numero di Pac Man di riserva in vostro possesso, il ritorno di tutte le figurette alla posizione iniziale.

Se però Pac Man ingoia un certo tipo di pallina che si trova in certe posizioni, allora per un tempo dato i fantasmi mutano colore, e l'eventuale incontro fra uno di loro e Pac Man provoca la fine del fantasma, e un bell'aumento di punti per il giocatore. Il fantasma svanito riappare nella posizione di partenza, pronto a riiniziare la sua marcia di avvicinamento all'eroe che, nel frattempo, avrà perso i suoi momentanei superpoteri.

Quindi il programma, una volta verificato che le coordinate video di Pac Man e quelle di un fantasma sono identiche, deve anche verificare di che colore è il fantasma, e se lo individua del colore "debole", allora mette in attuazione tutta la serie di istruzioni dette.

CERCHIAMO DI RICAPITOLARE

Per ogni "giro del programma" avremo le seguenti operazioni:

1) lettura del comando dall'esterno, joystick o tastiera.

2) calcolo delle nuove coordinate in cui deve andarsi a trovare PM.

3) verifica dello stato della nuova ubicazione

3.1) fondo normale (Pac Man viene spostato, si torna a 1)

3.2) fondo proibito (non succede nulla, si torna a 1)

3.3) puntino normale (sparisce, Pac Man viene spostato, aumenta il punteggio, aumenta di 1 il numero dei puntini ingoiati, si confronta tale numero con il numero di puntini originari, se i due numeri sono uguali si aumenta il punteggio e si ritorna alla situazione iniziale, aumentando di uno il numero di Pac Man disponibili)

3.4) puntino speciale (sparisce, i fantasmi cambiano di colore per un tempo definito, aumenta il punteggio, si torna a 1)

3.5) fantasma (se ha il colore normale si diminuisce di uno il numero di Pac Man disponibili e si torna alla situazione di partenza, lasciando però invariata la situazione dei puntini. Se ha il colore speciale sparisce il fantasma, aumentando i punti, il fantasma riappare nella sua posizione originaria, si torna a 1).

Ecco, abbiamo descritto un programma, analizzandolo nelle varie operazioni che si concatenano al suo interno. Farlo, poi, è tutt'altro che facile, soprattutto se si vuol competere con la abilissima programmazione che dà luogo al vero Pac Man.

Noi infatti abbiamo a disposizione un linguaggio piuttosto facile da usare, perché è modellato sul nostro stesso modo di ragionare: purtroppo esso è piuttosto leno, perché il computer deve ogni volta tradurre ogni istruzione per renderla comprensibile al "suo" modo di "ragionare", che invece è molto diverso dal nostro. Questa operazione provoca una certa lentezza.

Fa niente! Il bello è imparare come si fa. Ora, infatti, cerchiamo di mettere già uno schema "grafico" delle varie operazioni che abbiamo sommariamente elencato pocanzi. Quello che stiamo per fare si chiama "diagramma di flusso, o flow chart" (flou ciart) e serve a fare un ulteriore passo avanti vero il programma vero e proprio.

Perché abbiamo fatto questo esempio?

Per mostrare diverse cose: 1) che un programma presuppone un'invenzione, in questo caso la "storia" di Pac Man. 2) Dopo l'invenzione occorre tentare una prima analisi, come quella per punti che abbiamo illustrato sopra.

Questa analisi ci consente di incominciare a vedere con quali problemi di programmazione andremo a misurarci nella stesura del programma definitivo.

Vediamo qualche esempio.

DISEGNO DEL LABIRINTO

Sugli home computer più diffusi questa parte non è eccessivamente complicata. Si tratta di una "routine" (= serie di istruzioni) piuttosto lunga da compilare, ma non presenta alcuna difficoltà concettuale: la lunghezza dipende solo dal fatto che il programmatore deve fissare punto per punto tutte le caratteristiche dello schermo.

DISEGNO DEI PERSONAGGI

Qui le cose cambiano già un po': se un personaggio ha dimensioni contenute entro un carattere (ossia è grande quanto una 'A', o una 'H') allora il problema non esiste: in modo più o meno comodo, tutti gli home computer ci permettono di "ridefinire" un carattere, ossia di disegnare una figuretta grande quanto un carattere.

Se invece vogliamo fare qualcosa di più voluminoso, e spesso vorremmo, allora la nostra figura risulterà dall'abbinamento di più caratteri: nessun problema per crearla, quindi, ma molti problemi in più per metterla in movimento, questa nostra figura.

In una precedente puntata di LIST abbiamo illustrato le istruzioni per l'animazione e il movimento di una figura fatta di un solo carattere, qui ci limitiamo a fornire la flow chart di una routine di questo genere. Se la figura è composta da più caratteri tutte le istruzioni relative alla stampa e alla scomparsa devono essere ripetute per tutti i caratteri di cui è composta la figura.

ANIMAZIONE

Oltre al movimento, esiste l'animazione: essa si ottiene semplicemente sostituendo alla figura originale un'altra figura nella stessa posizione dello schermo, poi un'altra ancora e così via fino a raggiungere il desiderato effetto: anche in questo caso se la figura è composta da una serie di caratteri anche l'animazione dovrà tenerne conto.

Poiché in tutti i computer i caratteri sono individuati da numeri (per esempio CHR$ (132)) sarà bene che i vari caratteri siano individuati da numeri che, chiamati in successione, diano luogo all'animazione stessa.

Facciamo un esempio: CHR$ (100) è la bocca aperta
CHR$ (101) è la bocca semichiusa
CHR$ (102) è la bocca chiusa

Una sequenza apre/chiude la bocca si ottiene allora chiamando la stampa in successione di questi tre caratteri:

```
FOR j = 100 TO 102: PRINT (CHR$ (J): NEXT j
```

utilizzando però le precauzioni previste perché la stampa avvenga sempre nello stesso punto. Se la figura è costituita da più caratteri sulla stessa riga, possiamo archiviare la riga stessa in una stringa, e quindi richiamare la stampa della stringa, anziché dei vari caratteri.

Se la figura si estende oltre le dimensioni di un carattere anche in senso possiamo sistemare il tutto in una serie di stringhe, come ad esempio:

A$ (1) parte superiore; A$ (2) parte mediana; A$ (3) parte inferiore.

La serie potrà essere doppia, cioè a due indici, se vogliamo poterne richiamare anche l'animazione:

A$ (1, 1) parte superiore, primo movimento
A$ (1, 2) parte mediana, secondo movimento
....
A$ (1, N) parte superiore, ennesimo movimento
A$ (2, 1) parte mediana, primo movimento
....
A$ (2, N) parte mediana, ennesimo movimento
....
A$ (3, N) parte inferiore, ennesimo movimento

Per richiamare l'intera visualizzazione della figura in tutto il suo ciclo di animazione:

```
FOR J = 1 TO N: FOR K = 1 TO 3
PRINT A$ (k, j) [sempre nelle posizioni volute]
NEXT K: NEXT J
```

disegna labirinto
disegna tutti i puntini
disegna gli oggetti mobili in posizione di partenza (PM e F)
LEGGE INPUT
l'input è nullo?
si
no
calcola spostamento PM
la nuova posizione è "proibita?"
si
no
disegna nuova posizione PM
calcola spostamento F1-F2-F3
disegna nuove posizioni F1-F2-F3
PM è su un puntino normale?
si
aggiunge N1 punti
no
PM è su un puntino speciale?
CAMBIA COLORE A F1 F2 F3
aggiunge N2 punti
no
sono finiti i puntini
si
aggiunge un PM di riserva
aggiunge N3 punti
no
PM è su F1 F2 F3
si
no
il colore di F1 F2 F3 è speciale
si
disintegra il fantasma
aggiunge N4 punti
no
disintegra Pac Man
diminuisce di 1 i PM di riserva

ACTIVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	VG13
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	VG10
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	VG2
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	77.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	92.000	VG1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	57.000	VG11
LASER BLAST	SPAZIALE	1	4	77.000	VG6
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	92.000	VG4
OINK	AVVENTURA	1	1	89.000	VG12
PITFALL	AZIONE	1-2	1	92.000	VG10
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	77.000	VG9
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	65.000	VG5
SKIING	SPORT	1	1	89.000	VG7
SKY JINKS	AZIONE	1	1	89.000	VG8
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	77.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	92.000	VG3
STARMASTER	SPAZIALE	1	4	77.000	
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	VG13
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	VG10
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	VG1
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG4

APOLLO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
FINAL APPROACH	AZIONE	1-2		67.000	
GUARDIAN	SPAZIALE	1-2		67.000	
INFILTRATE	AVVENTURA	1-2	12	67.000	VG3
SHARK ATTACK	AZIONE	1-2	16	67.000	VG2
SPACE CAVERN	SPAZIALE	1-2	48	67.000	VG1
WABBIT	AZIONE	1-2	1	67.000	

ATARI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	39.000	
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	VG12
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	
BASKETBALL	SPORT	1-2	2	25.000	
BATTLE ZONE	GUERRA			79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BOWLING	SPORT	1-2	6	25.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	VG10
COMBAT	GUERRA	2	27	25.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	VG2
DIG DUG	AZIONE			79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE			79.000	VG13
GOLF	SPORT	1-2	2	39.000	
JUNGLE HUNT	AVVENTURA			79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE			79.000	
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	VG3
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	4	39.000	
OUTLAW	AZIONE	1-2	16	25.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE			59.000	
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	25.000	
VOLLEYBALL	SPORT	1-2	2	59.000	
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	VG2
3D TIC TAC TOE	STRATEGIA	1-2	9	25.000	

COLECOVISION

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		77.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2		77.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2		92.000	
GORF	SPAZIALE	1		77.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2		77.000	VG12
LOOPING	AZIONE	1-2		92.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		77.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2		92.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2		77.000	
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2		77.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2		92.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		77.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2		99.000	VG11

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		77.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	VG5
GORF	SPAZIALE	1-2		65.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		65.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	/	65.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	/	92.000	VG5
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	/	65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	/	77.000	

CREATIVISION

per Creativision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR/SEA ATTACK	GUERRA	1-2	/	75.000	
ASTRO PINBALL	AZIONE	1-4	/	75.000	VG6
AUTO CHASE	AZIONE	1-2	/	75.000	
CHOPPER RESCUE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
CRAZY CHICKY	LABIRINTO	1-4	/	75.000	VG7
DEEP SEA ADVENTURE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
LOCOMOTIVE	AZIONE	1-2	/	75.000	
MOUSE PUZZLE	LABIRINTO	1-2	/	75.000	VG5
MUSIC MAKER	EDUCATIVO	1	/	75.000	
PLANET DEFENDER	SPAZIALE	1-2	/	75.000	
POLICE JUMP	AZIONE	1-2	/	75.000	VG7
SOCCER	SPORT	1-2	/	75.000	
SONIC INVADER	SPAZIALE	1-4	/	75.000	
STONE AGE	AVVENTURA	1-2	/	75.000	
TANK ATTACK	GUERRA	2	/	75.000	
TENNIS	SPORT	1-2	/	75.000	

GAMEX

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
X-MAN	LUCE ROSSA	1	1	111.800	

HOMEVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	/	/	55.000	
PANDA	AZIONE	/	/	55.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	
WHALES	AZIONE	/	/	55.000	

IL MERCATO

IMAGIC

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	
COSMIC ARK	SPAZIALE	1-2	/	39.000	VG3
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	VG1
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	79.000	VG8
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	VG12
FIRE FIGHTER	AZIONE	1	/	39.000	VG2
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
NO ESCAPE	AZIONE	1-2	/	79.000	VG9
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	39.000	VG4
SOLAR STORM	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG13
STAR VOYAGER	SPAZIALE	1-2	/	39.000	VG5
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	49.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	VG4
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG6
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	79.000	VG8
FATHOM	AZIONE	1	/	39.000	VG12
ICE TREK	AVVENTURA	1	/	69.000	VG8
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	VG7
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	69.000	VG10
SAFECRACKER	AVVENTURA	1	/	69.000	VG12
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	VG9
TRUCKIN'	GUIDA	1-2	/	39.000	
WHITE WATER	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG11

per COLECOVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG10

per PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG1

per COMMODORE VIC 20

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG1
DRAGON FIRE		1-2	/	59.000	VG8

INTELLIVISION

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	VG5
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	4	49.000	VG3
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	VG8
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	VG13
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	VG11
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	VG7
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	VG7
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	VG2
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	VG4
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	VG4
UTOPIA	STRATEGIA	1-2		69.000	VG9
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	VG12

per INTELLIVOICE

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	85.000	VG6
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	85.000	

per LUCKY

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	1	/	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	/	49.000	
SCOOBY DOO'S MAZE CHASE	LABIRINTO	1-2	13	49.000	

PARKER

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	VG6
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	VG12
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	VG8
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	
THE LORD OF THE RINGS	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5

PHILIPS

per Philips

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	80.000	VG8
APPUNTAMENTO SPAZIALE	SPAZIALE	1-2	3	45.000	
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE	1	1	45.000	
ATTACCO GALATTICO +	SPAZIALE	1	1	65.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	55.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIALE	1	1	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	65.000	
BILIARDO ELETTRONICO	AZIONE	2	2	45.000	VG5
BLACK JACK	AZZARDO	1-2	1	45.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	55.000	VG7
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	80.000	VG8
CALCIO AMERICANO	SPORT	2	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	55.000	VG3
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	210.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIALE	1	1	55.000	VG4
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	65.000	
DUE GENERALI	STRATEGIA	2	1	45.000	VG1
IN FILA PER QUATTRO	STRATEGIA	1-2	8	55.000	VG10
FLIPPER	AZIONE	1-4	8	45.000	

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FORMULA UNO	SPORT	1-2	3	45.000	
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	65.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	45.000	
GIOCO DEL CALCIO	SPORT	1-2	1	45.000	
GOLF	SPORT	1-2	1	45.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	55.000	VG9
GUERRA AEREO-NAVALE	GUERRA	2	1	45.000	
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	45.000	
HOCKEY SOCCER	SPORT	2	2	45.000	
KILLER BEES	AZIONE			65.000	
LABIRINTO/ SUPERMIND	LABIRINTO	1	1	45.000	
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	45.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	45.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	45.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	55.000	VG13
NIGHTMARE	AZIONE	/	/	65.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2	1	45.000	
PICCONE MAGICO	AZIONE	1	1	55.000	VG6
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	65.000	
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	1	55.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	45.000	
RISCHIA E VINCI	LABIRINTO	2	1	45.000	VG12
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45.000	VG8
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	45.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	55.000	
SUPER TRINCEA	AZIONE	1-2	2	45.000	
TELEGIOCHI NUMERICI	EDUCATIVO	1-2	1	45.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	65.000	VG11
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	45.000	
TIRO AL CESTO	AZIONE	1-2	1	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	1-2	1	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	65.000	
TURTLES	AZIONE	/	/	55.000	
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	

PLAY AROUND
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BACHELOR PARTY-GIGOLO	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
BEAT'EM & EAT'EM-LADY IN WADING	LUCE ROSSA	1	/	111.800	
BURNING DESIRE-BACHELORETTE PARTY	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
CATHOUSE BLUES-PHILLY FLASHER	LUCE ROSSA	1	/	111.800	
GENERAL RE-TREAT-WESTWARD HO	LUCE ROSSA	1-2	/	111.800	
JUNGLE FEVER-KNIGHT ON THE TOWN	LUCE ROSSA	1	/	111.800	

PUZZY BIT
per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOBBY IS GOING HOME	AVVENTURA	1	1	69.000	
DANCING PLATE	AZIONE	1	1	39.000	
MISSION 3000 a.D.	AZIONE	1	1	69.000	
OPEN SESAME	AZIONE	1	1	69.000	VG13
PHANTOM TANK	GUERRA	1	1	39.000	
SEAMONSTER	AZIONE	1	1	39.000	
SPACE TUNNEL	SPAZIALE	1	1	39.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COSMIC CRISIS	SPAZIALE	1	1	77.000	
SNAIL ON SQUIRREL	AZIONE	1	1	69.000	
TANK WARS	GUERRA	1	1	77.000	

SPECTRAVISION
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	54.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	54.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	69.000	VG3
NEXAR	SPAZIALE	1	1	54.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	69.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	54.000	VG9

STARPATH
per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	57.000	
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	64.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	67.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	57.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	64.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	57.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	OMAGGIO	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	64.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	57.000	

TELESYS
per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COCONUTS	AVVENTURA	1-2	1	70.000	
COSMIC CREEPS	SPAZIALE	1	1	70.000	VG5
DEMOLITION HERBY	AZIONE	1-2	1	70.000	
FAST FOOD	AZIONE	1-2	1	70.000	VG3
RAM IT	AZIONE	1-2	1	70.000	
STARGUNNER	SPAZIALE	1-2	1	70.000	

TIGERVISION
per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	69.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	69.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	69.000	VG11
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	69.000	

TWENTIETH CENTURY FOX
per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX
per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	

BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500
BLITZ	SPORT	1	1	75.500
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500
SOCCER	SPORT	1	1	85.500
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000

BASI

ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM .... L. 299.000
BASE CREATIVISION .... L. 415.000
BASE COLECOVISION .... L. 485.000
ATARI/COLECO CONVERTER .... L. 169.000

COLECO modulo Turbo con cartuccia .... L. 130.000
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica .... L. 299.000
LUCKY tastiera musicale .... L. 199.000
LUCKY espansione di memoria .... L. 145.000
BASE MATTEL INTELLIVISION .... L. 399.000
Modulo Intellivoice con cartuccia .... L. 199.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000 .... L. 165.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7200 .... L. 300.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7400 .... L. 200.000
SUPERCHARGER con cartuccia .... L. 170.000
CONSOLLE VECTREX .... L. 499.000
VECTREX hand controller .... L. 80.000

ACCESSORI-JUYSTICK

Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20 .... L. 39.000
Point master-controllo competizione con fuoco automatico rapido .... L. 59.000
Point master-fuoco automatico rapido .... L. 29.000
Point master-quik compatibile Intellivision .... L. 29.000
Wico-the boss control .... L. 39.000
Wico-joystick .... L. 58.500
Wico-red ball .... L. 58.500
Wico-power grip .... L. 58.500
Wico-three way de luxe .... L. 64.000
Wico-trackball at/Vic 20/64 .... L. 103.000
Wico-Philips adaptor .... L. 20.300
Wico-Apple adaptor .... L. 45.500
Wico-Keypad per Intellivision .... L. 47.000
Wico-Keypad per Colecovision .... L. 54.500

ACTIVISION - Miwa trading, Milano Fiori Strada 7 Palazzo T1 Assago MI
APOLLO - ITP, Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
ATARI - Atari, v.le della Liberazione 18 MI
COLECOVISION - CBS Electronics, via Amadei 9 MI
CREATIVISION - Zanussi, viale Treviso 15 Pordenone
GAMEX - ITP, Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
HOMEVISION - Mini miniera, via Mons. Peano 19 Cuneo
IMAGIC - Audist, via Castelbargo 2 Milano
INTELLIVISION - Mattel Electronics, via Vittorio Veneto Oleggio Castello Novara
PARKER
PHILIPS - Philips, piazza IV Novembre 3 Milano
PLAY AROUND - ITP, Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
PUZZY BIT - ITP, Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
SPECTRAVISION - Domovideo, via Tacchi 1 Rovereto TN
STARPATH - Ruggeri Telegames, via Matilde di Canossa 22 Roma
TELESYS - GBC, viale Matteotti 66 Cinisello Balsamo MI
TIGERVISION - Domovideo, via Tacchi 1 Rovereto TN
TWENTIETH CENTURY FOX - Sirius Italiana, via Imperia 21 Milano
VECTREX - MB Italiana, Milano Fiori Strada 2 Palazzo C1 Assago MI

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

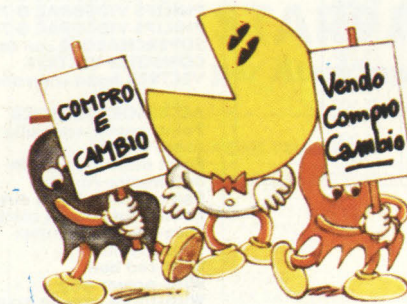
VENDO **consolle Intellivision** di 5 mesi, imballaggio originale + joystick sostituibili al disco a L. 250.000 (5 mesi) + 4 cassette «Las Vegas Poker & Blackjock» (20.000) «Calcio» (30.000), «Astrosmash» (30.000) Lock'n'Chose (30.000). Un vero affare. Per informazioni telefonare al 051/306878 Via P. Vizzani 76 - 40100 Bologna - Chiedere di Fabrizio - ore 13-14-15 17-20,30. Fabrizio Gandolfi - Bologna

VENDO **video giochi CONIC A48**, in buono stato con 12 giochi tra cui tennis, auto, pallacanestro, calcio, tiro a segno ecc... A un prezzi di L. 99.000. Cinisello Balsamo (MI) - Gelmi Luca - via Robecco, 4è - tel. 6185790/02.

VENDO per TI 99/4A: Basic Esteso (modulo) a L. 160.000, Gioco "Alpiner" (modulo) a L.40.000, cassetta per imparare il basic esteso a L.10.000. Telefonare ore pasti. Tiziano Pecchi - via Antonino Pio n.16 - 00145 Roma - tel.5409446.

VENDO vera occasione Base atari più cassette, defender + missile command, Outlaw + Pelé Socler + Asteroid + Combat più comandi a leva e volante tutto perfetto a L. 420.000. Francesco Arlotta - via R. Garzia, 5 - Cagliari - Tel. 070/304423 ore pasti e 20-22.

VENDO **consolle intellevision** nuova con sei cartucce: Dracula, Soccer, Tron Maze A Tron, Night Stalker, Skiing, Basketball! Per contrattare telefona allo 06/792031 - ore serali - tranne week end. Massimiliano Crescenzi - Via Arriva Davila n. 93 - 00170 Roma.

VENDO **videopac philips** 67.000 + 3 cassette a L. 300.000. Corso Mentana 21/3 - Genova - tel.010/566403 (ore 14-00/15-00 o 17-00/18-00).

VENDO **intellevision** + 4 cassette (basketbaal bowling - football las vegas poker e balck jack) il tutto a L.350.000 come nuovo. Cavallari Roberto - via Savonarola, 18 - 44100 Ferrara - tel. 0532/21484 - ore pasti.

VENDO **base intellevision** in perfette condizioni a L.280.000 completo di 3 cassette (footbal-auto-racign-poker and balck jack) - Mario Tonello - via Tn. Pivato - Marostica (VI) - tel. 0424/75965 - ore pasti.

VENDO/cambio molti programmi per **ZX Spectrum 16/48K**, scrivere o telefonare (di sera) per ricevere l'elenco. Stefano Calcaterra - via Marconi 34/2 - 40122 Bologna - telf. 051/521063.

VENDO/cambio **defender** yars revenge missile command - Astero 19. Tel. 02/806539 (ore 12-14 -19-20 escluso sab.dom.).

VENDO/cambio cartucce per **intellevision**: glof L. 25.000, Pitfall L.50.000, space battle L. 30.000, Advanced Dungeons & Dragons L.35.000, Sea battle L.25.000. Possibilità di altri scambi temporanei zona Bologna. Tel.051/332867.

VENDO **base Intellevision** ancora in garanzia con le seguenti 6 cartucce: Tennis poker, basket, astroshash, Loch,n'chase, Beautt & the beast. Il tutto il perfetto stato a L.350.000 trattabili. Marinozzi Walter - via S. Martino, 6 - Castellina Marittima (Pisa).

VENDO **cassette per videopac G 7000n**: 1-4-6-7-10-12-14-18-20-22-24-36-42-43-38. Demon Attak, tutte in ottimo stato a buon prezzo, oppure **consolle + cassette** sempre in ottimo stato a prezzo conveniente. (Ore 18/21) - tel. 055/686702 - Firenze.

VENDO **consolle Intellevision** con cassette, Poker e Black-Jack, Soccer, Bowling, Tron maze e Tron (un anno di vita) 350.000 trattabili. Rineioni Flavio - via B. Cinque,14 - 93012 Gela (CL)-tel.0933/913299 (dalle ore 21.00 in poi).

VENDO **VCS CX2600 ATARI** + cassette: Combat; Space, invader, Asteroids, Brekout, Othello, Video Pinball. Il tutto con 8 mesi di vita al prezzo di L.350.000. Bacci Fabrizio - via Oderisi da Gubbio 232 - 00146 Roma - tel.06/5574536 (ore 13-19).

CAMBIO **cassette per VCS Atari 2600 Pitfall**, Cosmic Ark, Pac Man, Combat con quattro delle seguenti cassette: Donkey Kong (Coleco per Atari VCS); Keistone Kapers, (Activision); Video chess, (Atari); Phoenix, (Atari); Pole Position, (Atari); Q Bert (Parker); Popaye (Parker); Spiderman (Parker); Gran Prix (Activision); Skiing, (Activision). (Solo zona Palermo). Mezzatesta Roberto - Tel. 521496. (dalle 19 alle 21 oppure il sabato dalle 9 alle 14).

CAMBIO **Pitfall** con Tutankham (parker); Tron Maze a Tron con Venture (coleco); tennis e space armada con burger time (intellevision) tutti in ottime condizioni e compatibili intellevision. Sandro Sebastianis - Varese - Tel. 0332/288565 (ore serali).

CAMBIO cassetta per **Videopac computer G 7000 Philips** N. 5 con uno dei seguenti numeri: 1, 2, 3, 4, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43. Via Dante 91 - San Cesario di Lecce - Tel.0832/631329 (dalle 16,30 alle 20,00).

CAMBIO **cassette** poker e blackjack; sea battle e snafu, con altre cassette per il sistema intellevision mattel. Antonio Esposito - Via Calefati 249 - 70122 Bari - Tel. 080/239693.

CAMBIO le **cassette** per base intellevision golf, star, strike per una delle seguenti cassette: donkey kong (coleco), dracula (imagic), ice trek (imagic), demon attack (imagic), burger time (mattel) oppure le vendo rispettivamente a L.25.000 e L. 30.000 trattabili. Alex Reverberi - Via A. Massone 14 - Bologna - Tel. 051/307258 (ore pasti).

POSSIEDO gioco elettronico **Arrufacervelli** della mattel elettronix (8 giochi diversi di impegno) (listino 89.000) lo scambio con cassetta philips caccia al dragone o il piccone magico. Oppure una cassetta imagic compatibilità philips demon attack, solo zono Como Lecco. Tel. 039/956218 - STEFANO - (dalle 3 alle 7 tutti i giorni).

CAMBIO cassetta **Star Voyager (Imagic)** con laser Blast (activision), cosmic ark (activision) o con altre imagic o activision, inoltre cambio cassetta asteroid (atari), con phoenix, defender, vanguard, centipede, missile command, (tutte compatibili atari) compro anche cassette a metà prezzo. Tel. 07331/74023 - (13,45 - 15,15 - 19,00 - 21,30).

CAMBIO cassetta **Star Voyager (Imagic)** con Laser Blast (Activision), Cosmic Ark (Imagic), River Raid (Activision) o con altre imagic o Activision; inoltre cambio cassetta Asteroids (Atari), con Phoenix, Defender, Vanguard, Centipede, Missile Command (tutte Atari). Tel. 0733/74023 - (dalle 13,45 alle 15,15 o dalle 19,00 alle 21,30).

CAMBIO **Atari VCS 2600** più 7 cassette con l'intellevision completo di 7 cassette se sono meno si può trattare. Via Ovada 29/A - Milano - Tel. 02/8131197 (ore pasti)

CAMBIO Asubbutteo più 5 squadre molti accessori tra cui staccionata - fotografi panchine etc. più pallone da rugby, guantone più palla da baseball originale U.S.A. racchetta butterfly più vari posters sportivi con consolle Atari con almeno una cassetta (anche combat). Via Peirogallo 29 - Sanremo (IN) - Tel. 0184/690307 (DALLE 16 alle 18).

CAMBIO Cassetta N. 1 in ottimo stato con cassetta N.14 in ottimo stato per Philips Videopac G 7000. Via Dell'Olivuzzo 160 - 50143 Firenze - Tel. 055/700988 (dalle ore 18,30 alle 22 tutti i giorni).

CAMBIO **Skiing (Mattel)** per cassetta di uguale prezzo, o anche, inferiore, Basketball (Mattel), Triple Action, Astromash (Mattel), idem come sopra oppure con Tropical (imagic). Tel. 0523/26193 (dalle ore 14,00 alle 21,30 esclusi lun. mer. ven.).

CAMBIO **cassette Itellevision**: Autoracing, Astromash, Poker e Blackjack, Triple Action, Soccer, con qualunque delle altre sempre per intellevision. Gabriele Verardo - Via Arrivabene 16/2 - Genova Sestri - Tel. 010/677083 (ore pasti).

CAMBIO cassetta **Coleco Puffi** per base Colecovision con altra cassetta di pari valore usata o cassetta Cosmic Avenger oppure Lady Bug nuova. Ghirotti Francesco - Via Perilli 11 - 48100 Ravenna.